Das Buch von Veldoor

wie es verfaßt wurde von Cordonir dem Älteren
im Jahre 411 nach dem großen Überfall der Drakken.

Abschriftlich niedergelegt von Grasmor, dem 4. Schüler und Gehilfen
von Cordonir dem Älteren.

Mein Name ist Cordonir und ich bin Philosoph und Medikus. Über vierhundert Jahre sind vergangen, seit die Drakken über uns kamen, und unser großer Führer Woltmar ist schon lange tot.
Seit seinem Tode lebt unser Geheimbund von seinem Geist und seiner Idee, die uns die Befreiung unserer Welt verhieß. Wiewohl wir auch alle - nach wie vor - seinem Gedankengut vertrauen, scheint es mit jetzt an der Zeit zu sein, selbst wieder aktiv zu werden. Ich bin nach Woltmar der sechzehnte Führer unseres Bundes - des Bundes, der sich nie der Gewaltherrschaft der Fremden ergeben hat und im Verborgenen die Rückkehr von Cal vorbereitet - dem Befreier unserer Welt.
Doch es sind zu viele Jahre vergangen, als daß wir noch hoffen könnten, daß Cal ganz plötzlich und unversehens auftauchte. Ich bin zu der Gewißheit gelangt, daß wir nicht gut daran tun, auf alle Zeiten hier nur zu warten und zu hoffen. Ich habe einen Plan ins Leben gerufen, den wir ab heute in die Tat umsetzen werden; einen Plan, der einen neuen Aufbruch für uns bedeutet.

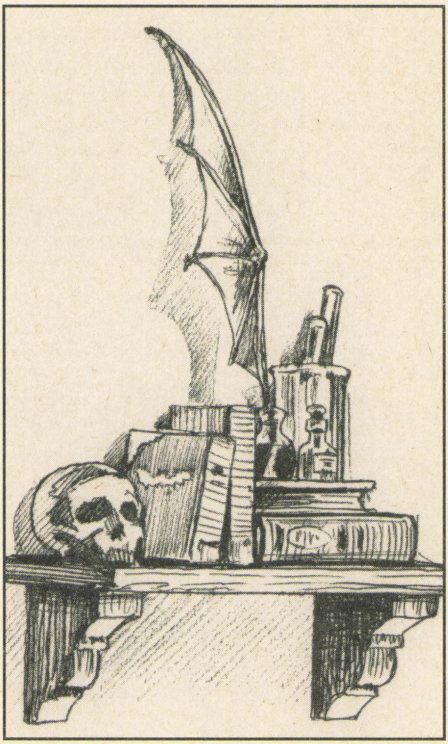
Auch scheint es mir heute, da wir mit diesem Plan beginnen wollen, an der Zeit, die Geschichte unseres geheimen Bundes und unserer Welt, wie sie war und ist, in Worten festzuhalten. Denn es gibt nicht mehr viele Holter, die wissen, was damals geschah. Selbst mein eigenes Wissen ist nur die mündliche Überlieferung meiner sechzehn Vorgänger, und ich kann nicht sagen, wieviele Dinge schon verloren gegangen sind.
Wir gehen nun Wagnisse ein, die unseren Untergang bedeuten könnten, und sollte dies geschehen, dann muß es irgendwo ein Zeugnis dessen geben, was hier einst in der Höhlenwelt geschah, wofür wir kämpften, und woran wir - die Kräfte mögen es verhindern - scheiterten. Wenn es nach uns einmal andere geben sollte, die den Kampf wieder aufnehmen wollen, dann sollen sie wissen, was alles geschah.
Aber als so hoffnungslos will ich unsere Lage nicht ausmalen. Vielmehr haben wir nun neuen Mut geschöpft, und werden unser Allermöglichstes tun, um endlich einen Erfolg gegen unsere Unterdrücker zu erringen. Eines Tages, dessen bin ich gewiß, werden wir die Höhlenwelt von ihren widerwärtigen Echsengesichtern befreien.

Der Plan, von dem ich rede, wird im Anschluß an die Zusammenfang der historischen Ereignisse, die ich nun beginnen werde, näher erläutert. Er beruht darauf, daß ich eingeweiht wurde, welche die wahre Natur von Cal ist - in der Tradition der Füherer des Geheimbundes. Ich weiß, daß er kein Prophet und kein Halbgott ist, und keinesfalls jene Art von Überwesen, als die ihn die alten Legenden und Sagen hinstellen. Cal ist in Wahrheit als ein künstlich erschaffenes Lebewesen, das von seinem Schöpfer Woltmar mit einer besonderen Fähigkeit ausgestattet wurde - einer Fähigkeit, mit der die Befreiung unserer Welt möglich werden wird.

Dieses Wissen, das nur wenigen außer mir zuteil ist, inspirierte mich zu meinem Plan. Es ist nicht notwendig, und vor allem nicht sinnvoll, daß wir wie eine Herde Lämmer zum Himmel aufblicken und warten, daß Cal uns eines fernen Tages von dort erscheint. Im Gegenteil - ich habe Grund zu der Befürchtung, daß er ganz von allein niemals kommen könnte. Nein, wir können und sollten etwas ganz anderes tun - wir sollten ihn suchen!

Was damals geschah

Eine Zusammenfassung der Ereignisse
während und nach des Überfalls der Drakken



Seit dem Tage, da die Drakken ihre Gewaltherrschaft in der Höhlenwelt errichteten und uns Holter zu versklaven begannen, wurden all unsere Kulturschätze, unsere Bibliotheken und Schriftsammlungen systematisch von ihnen vernichtet. Es war, als wollten sie uns ins Dunkel stürzen, uns unsere Geschichte, unser Wissen und damit unsere Seele rauben. Heute ist uns Rebellen klar, daß dies tatsächlich ihre Absicht war. Unsere Traditionen und Sitten, unsere Wissenschaften, Künste und Fähigkeiten vergingen in gleichem Maße, wie die Drakken immer weitere Wissens-Schätze aufspürten und vernichteten. Es wurden sogar einige Berufsgruppen wie zum Beispiel die Drachenmeister, die ein bestimmtes Wissen pflegten, verfolgt und letztlich ausgelöscht. So gelang es den Drakken, aus uns Holtern ein Volk ohne Identität zu machen. Ein solches Volk ist - wen würde das verwundern - leichter zu beherrschen.
Aber gerade aus diesem Grunde ist der Fortbestand unseres Geheimbunds so unerhört wichtig. Wir sind die einzigen, die noch über einige Bücher und einen kleinen Schatz alten Wissens verfügen - den wir über die Jahrhunderte retten konnten. Jetzt, da wir neue Wagnisse eingehen, muß alles verfügbare Wissen unseres Volkes schriftlich festgehalten werden.

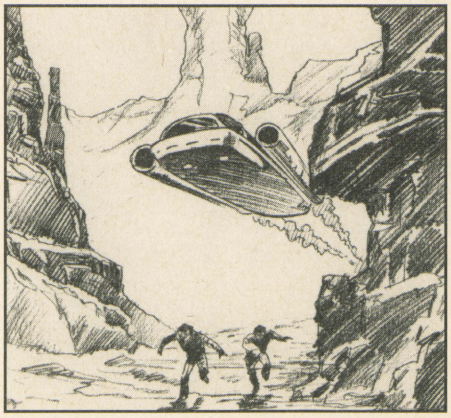
Der Begründer unseres Geheimbundes war Woltmar - Philosoph, Gelehrter und Wissenschaftler im Dienste von Than Belfomar, dem Gouverneur von Veldoor. Belfomar war der erste vom Großthan eingesetze Gouverneur über unseren kleinen Kontinent, und er regierte von der Hauptstadt Sekamidoor aus, die am nord-östlichen Rand der Großen Wüste von Veldoor lag. Berühmtheit erlangte Belfomar dadurch, daß er in Sekamidoor als oberstes Heiligheitum von Veldoor den Platz und den Tempel der Äonen errichten ließ.
Woltmar indes leitete den Physikalischen Rat, eine große Versammlung von Gelehrten, Philosophen und Forschern, die sich mit den Mechanismen und Ursprüngen der Welt befaßte. Der Name des Rates war eine selbstgewählte Ironie, die zum Ausdruck bringen sollte, wie weit man sich selbst von den wahren Erkenntnissen über die Natur der Dinge entfernt wähnte.

Zu dieser Zeit, kurz vor dem Überfall der Drakken, war Sekamidoor die Hochburg allen Wissens und Forschergeistes unserer Welt. Heute indes existiert diese wundervolle Stadt nicht mehr. Über vierhundert Jahre sind seit der Katastrophe vergangen, und schon vor drei Jahrhunderten haben die letzten Holter die Ruinen der einstigen Hauptstadt von Veldoor verlassen. Sekamidoor ist inzwischen vom Urwald überwuchert und die meisten Leute wissen schon gar nicht mehr, wo es einst lag.
Es fällt mir schwer zu beschreiben, wie das Unheil über unsere Welt kam, denn es geschah lange vor meiner Zeit. Wiewohl ich auch glaube, aus den Überlieferungen meiner Vorgänger von den meisten wichtigen Einzelheiten erfahren zu haben, kann ich doch den Schrecken dieser Zeit kaum ermessen. Ich vermag nur in schwachen Worten wiedergeben, was damals geschah.

Der Überfall der Drakken

Wirklich weltverändernde Dinge pflegen sich in irgendeiner Form anzukündigen. Die Drakken aber kamen über die Höhlenwelt wie ein plötzlicher, rasender Sturm. Sie verwandelten unsere Welt in ein Trümmerfeld - bevor sie sich daran machten, uns zu versklaven. Die Nachricht, daß fremde Wesen gekommen waren, verbreitete sich rasend schnell, aber ebensoschnell waren sie auch über uns. Kaum jemand hatte Zeit, sich wirklich darüber klar zu werden, daß sie uns feindlich gesinnt waren - und unsere Frauen und Kinder erschlagen würden. Wozu die Drakken bereit waren, erfuhren die meisten am eigenen Leib. Es gab keine Vorwarnung und kein Zeichen eines sich ankündigenden Unglücks. Eines Tages waren sie da. Sie stürmten über uns hinweg - töteten uns mit fremdartigen Waffen und verwüsteten unsere Städte und Dörfer.

Allein die großen Städte wie Sekamidoor, Thula oder Unifar auf Chjant konnten kurze Gegenwehr leisten. Sie hatte aber keine wirkliche Chancen, auch nur länger als wenige Tage gegen die Fremden zu bestehen. Unsere Flugdrachen, in denen wir bis dahin eine fürchterliche Waffe gesehen hatten, erwiesen sich den fliegenden Schiffen der Fremden gegenüber als so machtlos wie ein Schwarm kleiner Sumpfmücken. Nach einem Tage schon waren die meisten Städte gefallen und auch ein Großteil von Sekamidoor befand sich in der Hand der Eindringlinge.

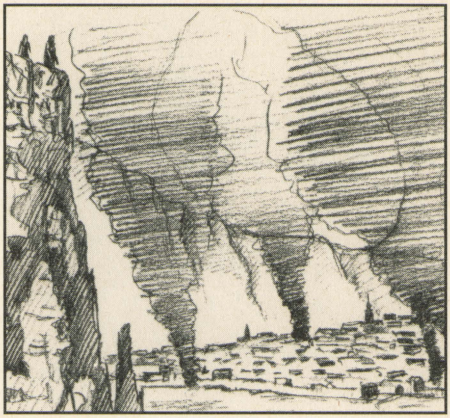


Die Palastwache allein war es, die für eine gewisse Zeit den Fremden widerstand, denn der Palast unserer Hauptstadt war, einer alten Tradition zufolge, eine Mischung aus einem Labyrinth und einer Festung. Den bösen Fallen und tiefen Schlünden der verworrenen Gänge fielen viele der Drakken zum Opfer, bis es ihnen gelang, in die eigentliche Residenz vorzudringen, um den Than und den Rat festzunehmen.
Woltmar befand sich zu diesem Zeitpunkt ebenfalls im Palast. Er beschwor unseren Herrscher, mit ihm durch einen der zahllosen Geheimgänge zu fliehen. Der Than aber wollte

nichts davon wissen. Er griff zu seinen Schwertern und er tat es gewiß, weil ihm schon von Anfang an klar war, daß Sekamidoor, Veldoor und die ganze Höhlenwelt verloren waren. Woltmar hingegen hegte schon von der ersten Minute an, in der ihm klar geworden war, daß der Untergang unvermeidbar war, den Gedanken an Flucht - und danach Kampf und Widerstand aus dem Untergrund.

Die Flucht aus Sekamidoor

Woltmar beschloß aus dem Palast zu fliehen, und den Than mitzunehmen - ob er wollte oder nicht. Es gelang ihm, einige Männer und Frauen von seinem Plan zu überzeugen. Es waren die treuesten seiner Untergebenen, die nicht argwöhnten, daß er etwa aus Feigheit floh. Sie überwältigten den Than und enteilten mit ihm durch das Labyrinth der Geheimgänge. Da sich einige der Getreuen dort gut auskannten, gelang es ihnen tatsächlich, den Tempel und die dem Untergang geweihte Hauptstadt Sekamidoor zu verlassen.



Tagelang durchwanderten sie die endlosen Gänge, die teilweise auch durch natürliche Höhlen führten. Weit außerhalb der Stadt, dort, wo die Gebirge von Süd-Veldoor beginnen, erblickten sie endlich wieder das Tageslicht. Und zugleich sahen sie auch ein Zeugnis des Ausmaßes der Verwüstung. Am Horizont, dort, wo Sekamidoor gelegen hatte, stand eine kilometerhohe Rauchsäule in der Luft, und über anderen Städten und Dörfern sahen sie Brände, Verwüstung und Tod.

An diesem Tage spielten keine wilden Drachen an den Hängen der Berge oder sausten in ihren ungestümen Eskapaden um die gewaltigen Pfeiler des Felsenhimmels, - nein, an ihrer Stelle schwebten bewegungslos die schwarzen Schiffe der Fremden in den Lüften. Es waren sehr viele.

Bald schon kamen sie zu dem Schluß, daß die Fremden von ihren Schiffen aus die Erdoberfläche beobachteten. Überall mochten Leute in die Berge und Wälder geflohen sein, mit der Absicht, sich zu Widerstandsgruppen zusammenschließen - damit rechneten offenbar die Drakken.

Und schon bald bekam Woltmars Gruppe eine schreckliche Bestätigung dieses Verdachts. Einige Kilometer entfernt schoß plötzlich eines der schwarzen Schiffe herab, stoppte knapp über einem Waldstück ab - und ließ im nächsten Augenblick einen gleißenden Hitzestrahl hinabfahren. Augenblicklich fing der Wald Feuer.

Wiewohl sie nicht sahen, was in ihm vor sich ging, war es doch allzu klar, daß in diesem Moment Angehörige unseres Volkes darin jämmerlich zu Tode kamen. Unweit von ihnen schwebte ebenfalls eines dieser Schiffe, und sie wußten nicht, über welche Mittel es verfügte, sie zu entdecken. Sie zogen sich in die Höhlen zurück.

Es war kein leichtes Los, das da auf sie zukam, denn außerhalb der bekannten und von unserem Volk genutzen Wege gab es in den unterirdischen Katakomben allerlei unfreundliche Tiere und andere Höhlenbewohner. Sie zeigten sich nicht sonderlich erfreut darüber, von Woltmars Gruppe in ihrer Abgeschiedenheit gestört zu werden.
Schon nach kurzer Zeit gerieten sie in ernste Schwierigkeiten mit einer unbekannten Spezies von großen, weißen Höhlenbären. Sie waren etwa fünfzig Männer und Frauen, und wenige Stunden nach der ersten Begegnung mit diesen Bestien hatte man schon etliche Verletzte und 3 Tote zu beklagen.

Woltmars Idee - der Ausweg

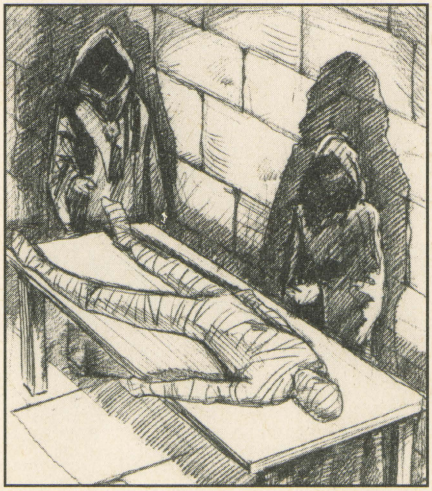
Da Than Belfomar, den sie entführt hatten, in stummer Apathie seine Zeit fristete, wußte Woltmar, daß er als Ranghöchster die Verantwortung trug, und daß er es sich nicht leisten konnte, auch nur noch einen einzigen, weiteren Mann zu verlieren. Doch auf den bekannten Pfaden zu wandeln, wo sie die Höhlenbären weitestgehend in Ruhe ließen, barg ein anderes Risiko. Es mochte sein, daß die Drakken mit ihren überlegenen Waffen und Geräten in die Höhlen eindrangen und nach den Fliehenden suchten. Sollte das so sein, würde Woltmars Gruppe in diesen Höhlen nur eine sehr kurze Vorwarnzeit haben - dann wären die Fremden schon über ihnen.
Woltmar wußte, daß er einen Ausweg finden mußte. Und das mußte sehr schnell geschehen, denn um sie herum lauerten die Höhlenbestien. Draußen hingegen wachten die Flugschiffe der Drakken, und die Bodentruppen mochten schon in den nächsten Stunden bis zu ihnen vorgedrungen sein. Woltmar suchte nach einer Idee - und es mußte eine gute, um nicht zu sagen: eine geniale Idee sein.
Und er fand sie.
Sie war so genial, daß sie die Rebellengruppe bis heute schütze, ja beinahe sogar immun gegen die Drakken machte. Schon innerhalb der nächsten Stunden verließen sie, Mann um Mann, und Frau um Frau das unterirdische Versteck. Ein jeder ging in eine andere Richtung. Man wußte was zu tun war, und wie man wieder Kontakt zueinander aufnehmen konnte.

Leider kann ich hier nicht darüber berichten, welcher Einfall es war, der die Gruppe vor den Drakken rettete, denn noch immer leben wir unter seinem Schutz, und es ist nicht unmöglich, daß dieser Bericht eines Tages in die Hände der Unterdrücker gerät. Sollten sie durch ihn erfahren, wo und wie wir uns verstecken, ist alle Hoffnung dahin und all unsere Anstrengungen waren vergebens. Ich kann nurmehr von Dingen berichten, von denen die Drakken ebenfalls schon wissen, und die keine Gefahr für uns - die Nachfahren von Woltmar´s Rebellengruppe - darstellen.

Der Plan der Befreiung

Einige Wochen nach der erfolgreichen Flucht begannen sich die Verbindungen innerhalb der Rebellengruppe zu festigen. Langsam fing das geheime Nachrichtensystem an zu funktionieren. Man konnte Kontakt miteinander aufzunehmen, ja - es gab sogar erste Zusammenkünfte. Zu dieser Zeit jedoch waren die Säuberungsaktionen der Drakken in vollem Gange. Gnadenlos verfolgten und verschleppten sie alle Personen, die in irgendeiner Weise über ein besonderes Wissen verfügten: Dichter, Künstler, Wissenschaftler, Lehrer, Politiker - mit anderen Worten entweder Gelehrte, die unseren Wissensschatz hätten bewahren können, oder Intellektuelle, die danach hätten trachten können, aus dem Untergrund einen Widerstand gegen die Drakken aufzubauen.
Als die Zustände immer schrecklicher wurden, verdoppelte man in Woltmars Gruppe die Anstrengungen, einen Weg zu finden, wie man die Fremden besiegen und aus der Höhlenwelt verjagen könnte. Weise Männer und Frauen waren damals unter den Rebellen, und schon früh wurde ihnen klar, daß es nur eine Chance gegen die Unterdrücker gab. Man mußte einen großen, weitgreifenden Plan entwickeln und sich die Zeit nehmen, ihn gründlich vorzubereiten. Ein überstürzter Angriff bot keine Aussicht auf Erfolg. Dazu waren die Drakken viel zu stark - und zu vorsichtig. Man nahm sich vor, die Herrschaft der Drakken an vielen Stellen zu unterwandern, um im richtigen Moment gemeinsam loszuschlagen. Aber für die Durchführung dieser Idee brauchte man viel Zeit, viel mehr Getreue und vor allem: Eine gewaltige Waffe.

Überraschenderweise gab es schon jetzt, ganz zu Beginn, für das Letztere einen ernstzunehmenden Ansatzpunkt. Woltmar hatte schon vom ersten Augenblick an nicht geruht, und all sein Wissen und seine Phantasie zu Rate gezogen, um eine solche Waffe zu entwickeln. Oder besser: Die Idee dieser Waffe zu entwickeln.
Leider kann ich hier ebenfalls nicht davon berichten, welchen genauen Zweck diese Waffe eigentlich hatte - aus den zuvor schon genannten Gründen. Wie diese Waffe aussah, das allerdings wurde den Drakken durch einen Verrat bekannt - weswegen ich sie hier nennen kann: Es handelte sich um ein künstlich erschaffenes Lebewesen, um einen Mann - Cal, den ich ebenfalls schon erwähnte. Er sollte über Fähigkeiten verfügen, die die Befreiung der Höhlenwelt möglich machten.
Woltmar erschuf ihn mit Hilfe der größten Geister unter seinen Getreuen. Es waren Männer und Frauen, die geheimer, längst vergessener Künste mächtig waren, von denen man seit Urzeiten nur Sagen und Legenden vernommen hatte. Dies war schließlich auch, wie ich im Laufe meiner Arbeit feststellte, eines von Woltmars geheimen Zielen: Als höchster Wissenschaftler, Medicus und Philosoph hatte er in Sekamidoor als Oberster Bewahrer der geheimen Künste und alten Relikte gewirkt, und die wenigen im Lande um sich geschaart, die über Reste jener verloren-geglaubten



Fähigkeiten verfügten. Es waren Fähigkeiten der Magie, die im Laufe der Äonen in Vergessenheit geraten waren - wiewohl auch so vieles unserer Kultur dem gleichen Schicksal anheim gefallen war.
Man kann nicht sagen, daß uns die Drakken während der Blütezeit unserer Zivilisation überfallen hatten - nein, eher das Gegenteil war der Fall. Unser Zeitalter war gezeichnet von einem stetigen Niedergang. Viele unserer alten Werte fanden kaum mehr Beachtung, Traditionen und Sitten starben aus, überall an den Grenzen der Länder gab es Konflikte und Scharmützel um irgendwelche Land-Ansprüche, und der sogenannte Fortschritt (der deswegen nicht notwendigerweise schlecht war), verdrängte unser Kulturgut und unsere Tugenden. Sekamidoor mit seinen Tempeln und Universitäten war schon seit Jahrhunderten eine Bastion gegen diesen Niedergang gewesen - und Woltmar als der Höchste der Wissenschaftler, war ein Nachfolger der Bewahrer. Welche Ironie des Schicksals war es, daß sie nun, im Exil lebend, versuchen mußten, all ihre Fähigkeiten zu mobilisieren, um mit der eigentlichen, schöpferischen Kraft, die unserem Volk zueigen ist, gegen die Unterdrücker anzukämpfen!

So erschufen sie Cal, und sie taten es mit Hilfe uralter magischer Künste, die von einigen wenigen noch beherrscht wurden. Woltmar selbst besaß nur sehr geringe Fähigkeiten, aber er war derjenige, der sie zu einen und zu lenken wußte.
Sie benötigten Jahre der Vorbereitungszeit, und immer wieder mußten sie Getreue aussenden, um nach alten Büchern und Schriftrollen zu suchen, die in den Ruinen von Sekamidoor und an anderen verborgenen Orten lagen. Inzwischen hatten sie sich an einem geheimen Platz eine Stätte eingerichtet, in der das künstliche Lebewesen erschaffen werden sollte.
Doch in dem Maße, wie sich im Laufe der Jahre die Rebellengruppe entwickelte, kamen auch die Drakken voran, unsere Welt vollends unter ihre Herrschaft zu zwingen. Überall hatten sie Garnisonen errichtet, Kasernen und Enklaven. Sie stießen unsere gewachsenen Strukturen nieder und ersetzten sie durch ihre, oder besser: Durch solche, die ihnen eine leichtere Kontrolle unseres Volkes ermöglichten. Inzwischen war ihre Taktik der Unterdrückung und Versklavung schon soweit gediehen, daß wir Holter kaum noch eine eigene Identität als Volk besaßen.
Sie hatten begonnen, tiefe Minenschächte auszuheben und schickten all die von ihnen verschleppten und internierten Leute dort hinein, um ein geheimnisvolles Mineral namens Wolodit abzubauen. Die meisten „freien" Leute, denen es vorerst noch erspart geblieben war, in den Minen arbeiten zu müssen, vegetierten ohne Zukunftsaussichten in den Dörfern und Städten vor sich hin. Manche anderen hingegen wurden zu Kollaborateuren, und eine Handvoll ganz Verwegener hatte sich dazu entschlossen, als Desperados in den Wäldern zu leben.
Schon nach weniger als drei Jahren war die ganze Höhlenwelt und ihr Volk nur noch ein Zerrbild und ein Schatten des früheren Glanzes, der hier geherrscht hatte. Wir waren zu einem willen- und charakterlosen Volk geworden, ein jeder versuchte nur noch, seine eigene kleine Welt am Leben zu erhalten, nicht aufzufallen und sich mehr schlecht als recht durchzubeißen. Man verriet lieber einen Nachbarn an die Drakken, als auf eine Kleinigkeit des kargen Lebens zu verzichten. Traditionen wurden vergessen und alte Kulturbräuche gingen unter. Von Tugenden wie Gastfreundschaft, Hilfsbereitschaft oder Opfergeist sprach niemand mehr - der Weg des Untergangs war vorgezeichnet.

Der Verrat

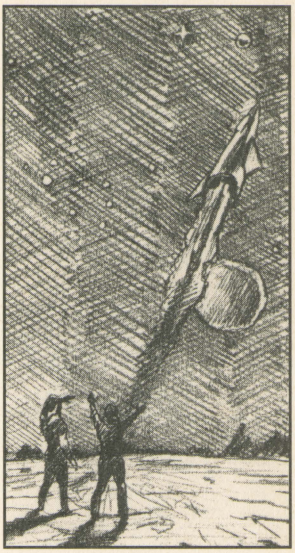
Woltmars Rebellengruppe wurde indes in besonders harter Weise vom Schicksal getroffen. Als es ihnen nach langen Jahren harter Arbeit endlich geglückt war, den toten Leib des künstlichen Wesens Cal zum Leben zu erwecken, wurden sie verraten.
Der Standort des geheimen Labors war nicht länger geheim; sie mußten es schnellstmöglich räumen und Cal in Sicherheit bringen. Gerade noch gelang es, das Geheimnis der Organisation zu wahren. Sie flohen so schnell wie der Wind, aber die Drakken nahmen mit ihren unbegreiflichen Geräten die Spur auf. Sie mußten einen Weg finden, Cal dauerhaft zu verstecken, denn er war noch nicht in dem Maße funktionstüchtig, wie sie es geplant hatten. Es fehlte noch eine spezielle Droge in dem komplizierten Zusammenspiel seines Wesens, um ihm die Fähigkeiten zu verleihen, die ihm eine Befreiung unserer Welt ermöglicht hätten. Aber es war nicht mehr daran zu denken, sie herzustellen - dazu hätte Woltmar ein neues Labor benötigt.
Mehrere Wochen lang waren sie auf der Flucht vor den Drakken - oft nahe daran, gefangen zu werden. Dann schließlich begriff Woltmar, daß die Drakken in der Lage waren, Cal's Kraftfeld aufzuspüren. Woltmar schaltete ihn ab, und das verschaffte seiner Gruppe eine kurze Atempause um zu überlegen, wie er ihn dauerhaft in Sicherheit bringen konnte.

Aber er fand nichts. Cal war ihre einzige Chance, und wenn sie einmal verraten worden waren, dann konnte dies wieder geschehen. Es gab nur einen Weg: Sie mußten Cal vollständig dem Zugriff der Drakken entziehen - ihn an einen Ort bringen, an dem sie ihn nicht finden konnten. Aber ein solcher Ort - schien in der gesamten Höhlenwelt nicht zu existieren.
Doch dann ergab sich plötzlich eine phantastische Möglichkeit. Sie erhielten Kunde davon, daß jemand ein Raumschiff gefunden hatte, ein ganz kleines Schiff der Drakken, das offenbar in den Wirren des Krieges irgendwo im Urwald abgestürzt und vergessen worden war.

Die zweite Flucht vor den Drakken

In jenen Tagen gab es nicht mehr viele, die noch davon wußten, daß es jenseits des Felsenhimmels eine große, schwarze Leere gab. Aber in Woltmars Gruppe waren einige, die noch Kenntnisse davon hatten. Es schien ihnen dies der einzig mögliche Ort zu sein, Cal wirklich vor den Drakken in Sicherheit zu bringen. Sie beschlossen, ihn mit dem Raumschiff hinaus ins All zu schießen.
Doch es war eine Unzahl von Schwierigkeiten zu bewältigen, um dieses waghalsige Vorhaben in die Tat umzusetzen - und das in möglichst kurzer Zeit.

Indes - es gelang ihnen. Die Rebellen entführten in einem entlegenen Dorf einen Drakkenoffizier, der Pilot war. Mit Hilfe der magischen Künste der Freunde gelang es, in sein Bewußtsein vorzudringen und all sein Wissen über die Steuerung des Raumschiffes hervorzuholen. Mehrere Schreiber waren tagelang fieberhaft damit beschäftigt, all das Gesprochene des Drakken zu übersetzen und festzuhalten. Danach bedurfte es der klügsten Wissenschaftler und Gelehrten aus den Handwerkszünften, um auch nur ansatzweise zu verstehen, was der Drakken gemeint haben könnte.



Dann wurde in mühseliger und unendlich vorsichtiger Arbeit das kleine Schiff zerlegt und in einer geheimen Aktion zu einem Vertrauten transportiert, der einen großen Flugdrachen besaß. Damit gelang es, die Teile des Schiffes hinauf zum Felsenhimmel zu schaffen, wo einer der Getreuen von einer uralten, geheimen Schleuse wußte, durch man hinaus auf die Oberfläche unseres Planeten gelangen konnte. Unterdessen hatten sich kundige Frauen daran gemacht, mit ihren erstaunlichen Nähkünsten ein Dutzend spezieller Anzüge zu verfertigen, mit deren Hilfe diejenigen, die das kleine Schiff wieder zusammenbauen sollten, überhaupt hinaus, in die lebensfeindliche Wüste an der Oberfläche unseres Planeten zu gehen vermochten. Schließlich, etwa 70 Tage, nachdem sie das Schiff gefunden hatten, war es geschafft. Es stand inmitten der von giftigen Gasen durchwirbelten Staubwüste an der Oberfläche des Planeten und war startbereit.

Cal wurde instruiert, nach einigen Jahren wiederzukehren. Bis dahin sollten sich die Wogen geglättet haben, und es gelungen sein, die spezielle Droge in Form eines kleinen Kristalls hergestellt zu haben. Sie verabschiedeten sich und das Schiff hob ab - und strebte hinaus in die schwarze Weite des Alls.

Das lange Warten

Seither sind 411 Jahre vergangen. Schon seit langem sollte Cal wieder bei uns sein. Niemand jedoch weiß, was geschehen ist. Keiner unserer Informanten oder Beobachtungsposten hat je vernommen, daß die Drakken Cal gefunden oder zerstört hätten, oder daß ein geheimnisvolles Raumschiff auf der Oberfläche des Planeten gelandet wäre.

Es war Woltmar und seinen Getreuen geglückt, die geheime Droge herzustellen, aber einen zweiten Cal zu erschaffen - das wollte ihnen nicht gelingen. Viele einzigartige Dinge unserer Welt waren in seine Erschaffung mit eingeflossen, und so waren Woltmar und die seinen dazu verurteilt zu warten und warten. Und das tun wir heute, über dreihundertsiebzig Jahre nach Woltmars Tod noch immer.

Möglicherweise trägt ein seltsames Phänomen Schuld an diesem Unglück, denn in einem uralten, geheimen Buch las ich von der Vermutung eines Gelehrten, daß die Zeit auf einem rasch sich bewegenden Objekt langsamer verginge als in der realen Welt. Möglicherweise glaubt Cal, der sich ja mit einer irrwitzigen Geschwindigkeit durch das All bewegen muß, daß erst Monate vergangen wären, währenddessen hier, in der Höhlenwelt, sich die Jahrzehnte und schließlich Jahrhunderte häufen.

Vielleicht aber ist auch etwas mit dem Raumschiff geschehen. Strandete es auf einer fremden Welt? Brauchte es seine Energiereserven auf? Wir können nur Vermutungen anstellen. Cal benötigt keine Luft und keine Nahrung, also spricht nichts dagegen, daß er noch am Leben ist - wenn nicht er oder seine Rakete aus einem unbekannten Grund zerstört wurden.

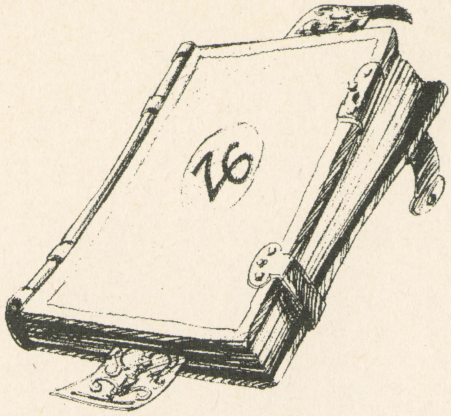
Seit Jahren hantierte ich mit dem Gedanken, nach dieser langen Zeit des Wartens endlich wieder selbst etwas unternehmen zu wollen. Aber was? Was könnte ich tun, um herauszufinden, was mit Cal geschehen war? So rief ich unsere führenden Köpfe hier in Veldoor zu einer geheimen Sitzung zusammen, und wir fanden etwas wirklich Erstaunliches heraus.
Durch die Politik der Unterdrückung, der Gewaltherrschft und der Belohnung und Höherstellung für jeden Überläufer, hatten uns die Drakken erfolgreich den Boden unter den Füßen fortgezogen. Wir waren zu einem Volk von kraftlosen Sklaven geworden und hatten vergessen, wie stark, klug und leistungsfähig wir sein können, wenn wir es nur versuchen. Die die Ergebnisse der Zusammenkunft unserer besten Denker verblüffte uns selbst. Es war nichts als ein einfaches Rechenbeispiel.
Wir versuchten zu ermitteln, wie groß die Möglichkeit war, daß Cal, irgendwo dort draußen im All, noch immer existierte. Da er keine Nahrung, kein Wasser und keine Atemluft benötigt, kamen wir zu dem Schluß, daß die Chancen nicht schlechter als Fünfzig von Hundert standen. Zählt man nun noch hinzu, daß die Navigation eines Schiffes im All ungleich schwieriger sein muß als zum Beispiel auf dem Wasser; daß dabei die Geschwindigkeit gewaltig war und daß Cal mit großer Wahrscheinlichkeit einige Fehler gemacht hatte - auch wenn sie vielleicht nur winzig waren, machte es immer erklärlicher, warum er nie zurückgekehrt war. Wir kamen bald zu dem Schluß, daß die Fehleinschätzung von Woltmar und seinen Gefährten über einen Flug ins All so groß gewesen sein mußte, daß es geradezu ein Wunder gegrenzt hätte, wäre Cal, so wie es geplant war, zur Höhlenwelt zurückgekehrt. Cal´s Ausbleiben mußte sehr viel mehr auf die Schwierigkeiten des Raumfluges zurückzuführen sein, als darauf, daß er oder seine Rakete zerstört wurden.
Wir versuchten herauszufinden, welche Möglichkeiten wir hatten, selbst hinaus ins All zu kommen, um nach ihm zu suchen. Da bot sich nur eine einzige an: Sich heimlich der Drakken zu bedienen. Wir wußten, daß regelmäßig ihre Schiffe von hier starteten, und wir hatten auch schon, obwohl sehr selten, fremde Wesen gesehen, die keine Drakken waren - die offenbar Handel mit ihnen trieben. Auch hatten wir schon Raumschiffe gesehen, die keine typischen Drakkenschiffe zu sein schienen. Nach langen Diskussionen und Abwägungen kamen wir zu einem unausweichlichen Schluß: Es mußte, draußen in den Weiten des Alls, aus denen die Drakken ja gekommen sein mußten, noch andere Völker geben - möglicherweise sogar sehr viele. Und es mußte auch solche geben, die uns nicht naturgemäß feindlich gesonnen waren, wie die Drakken.
Nach und nach gelang es uns ein Bild zu zeichnen, das uns mehr und mehr Chancen, wenn auch nur geringe, bot. Ein Plan nahm Gestalt an. Wir überlegten, daß ein Agent, dem es gelänge, fort von der Höhlenwelt hinaus ins All zu kommen - daß ein solcher Agent möglicherweise Wege finden könnte, nach Cals Verbleib zu forschen.
Diese Vorstellung erregte uns über die Maßen. Wir begannen damit, alles an altem und neuem Wissen zusammenzutragen. Monatelang forschten wir, nutzten die kleinsten Hinweise, um mit ihrer Hilfe ein großes Bild von dem aufzubauen, was außerhalb der Höhlenwelt, um uns herum im All, existieren mochte. Die Ergebnisse waren wirklich ermutigend. Wir begannen, einige handverlesene Personen dafür auszubilden, eine solche Reise zu wagen. Sie sollten zunächst einmal die Aufgabe haben, herauszufinden, ob es eine Möglichkeit gab, nach Cals

Verbleib zu forschen, und wenn ja, wie es uns gelingen könnte, mehr und mehr "Agenten" hinauszuschleusen und auf die letztere Aufgabe anzusetzen.
Wir, die wir in der Höhlenwelt zurückblieben, wollten versuchen, eine schlagkräftige Rebellenorganisation aufzubauen; wir wollten geheime Stützpunkte, Verstecke und Informationskanäle einrichten, ohne dabei den Drakken aufzufallen oder ihnen einen Hinweis zu geben, was wir taten.

Der neue Aufbruch

Dann, vor wenigen Tagen, war es endlich soweit. Es gelang uns, vier Personen von unserem Planeten hinweg zu schmuggeln. Sie waren in den Frachträumen der Drakkenschiffe in den großen Wolodit-Behältern versteckt, die die Drakken von der Höhlenwelt fortschaffen. Da dergleichen noch nie geschehen ist, - ein Ausbruch von unserem Planeten - war es für den Moment nicht allzu schwierig, ja - beinahe sogar leicht, sie an Bord zu schmuggeln.
Nur sind sie auf einer Reise ins Unbekannte. Es waren unsere besten und intelligentesten jungen Leute - drei mutige Männer und eine mutige Frau, - die dieses Wagnis auf sich nehmen wollten, und für uns bleibt im Moment nichts zu tun, als für sie bei den Kräften um Beistand, Mut und Erfolg zu bitten. Wir müssen nun abermals warten. Aber wenn eine Nachricht von einem von ihnen kommt, die uns mitzuteilen vermag, ob und wie wir ins All ausschwärmen können um Cal zu suchen, dann hat sich der Einsatz mehr als gelohnt.

Ich werde indes zum einen versuchen, mit diesem Buch ein Dokument über diesen neuen Aufbruch zu schaffen - ein Zeugnis dessen, daß es sogar nach über 400 Jahren gewaltsamer Unterdrückung den Fremden nicht gelungen ist, die Flamme des Widerstandes zum Erlöschen zu bringen - selbst wenn sie im Moment auch nur winzigklein ist. Wir stehen im Begriff, sie wieder zu einem großen, heißen Feuer zu entfachen.
Mein zweites Anliegen ist es, alles an wichtigen Dingen, Erkenntnissen und Wissensschätzen zusammentragen, um demjenigen, der dieses Buch einmal lesen mag, ein Bild unserer Welt zu zeichnen, so wie sie entstand, wie sie war, und wie sie wurde - nach dem Überfall der Drakken. Er mag daraus ermessen, wie schön unsere Welt ist, und daß wir Höhlenweltler im Grunde ein Volk sind oder waren, das einen schicksalhaften Weg hinter sich zu bringen hatte. Er mag aus den Fehlern lernen, die wir gemacht haben, oder sich von den Gedanken unserer Weisen beflügeln lassen.
Was uns indes hier zu tun bleibt, ist der Versuch, den Kern der Rebellengruppe am Leben zu erhalten, solange, bis Cal zurückkehrt. Selbst wenn es weitere Jahrhunderte dauern mag. Er ist unsere einzige Hoffnung, gegen die uns weit überlegenen Drakken ankämpfen zu können. Ich vermeine zu spüren, daß er eines Tages zu uns zurückkehren wird. Aber wir sind nicht mehr viele, die diese Gewißheit hegen. Ich werde den kleinen, leuchtenden Kristall - die geheime Droge - an einem Platz verstecken, an dem Cal ihn finden kann.



Die Höhlenwelt

Eine Zusammenfassung des wenigen, derzeit gesicherten Wissens über unsere Welt

Etliches des hier zusammengetragenen Wissens stammt aus alten Büchern, die wir damals vor der Vernichtung retten und bis heute bewahren konnten. Anderes Wissen stammt aus Überlieferungen und manches aus meinen eigenen Forschungen. Da ich mich jedoch nur selten an die Orte meines Interesses begeben konnte, und schon gar nicht die Möglichkeit hatte, irgendwelche Geräte zum Vermessen oder Experimentieren zu benutzen, besteht meine Arbeit zum allergrößten Teil aus vergleichender Forschung. Ich wägte Aussagen und Überlieferungen verschiedener Quellen gegeneinander ab, und kam so oft auf erstaunliche, und dabei als ziemlich sicher zu betrachtende Ergebnisse. Trotzdem kann ich mich nicht für alles verbürgen. So mag mir der Leser ein wenig Spielraum gewähren, wenn er vielleicht auf Feststellungen trifft, die er mittlerweile selbst schon korrigieren könnte. Ich jedenfalls tat mein Bestes, um hier alle wichtigen Fakten zusammenzutragen, aus denen sich ein Bild unserer Welt zeichnen läßt.

Unser Planet, dessen Oberfläche eine sehr dünne Athmosphäre besitzt, die zum Teil aus giftigen Gasen besteht, und auf der sonst nichts als eine Staubwüste anzutreffen ist, besitzt in einigen Kilometern Tiefe ein System von gewaltigen Hohlräumen, die sich unter der gesamten Erdkruste dahinziehen. Über zwei Drittel des Raumes in der Tiefe besteht aus gewaltigen Höhlensystemen und Kavernen. Das letzte Drittel wird von den Felsbarrieren und Stützpfeilern eingenommen, die den Felsenhimmel stützen.
In diesen Höhlen finden sich alle nur erdenklichen Landschaftsformen. Es gibt Meere und Kontinente, Inseln, Seen, Flüsse, Gebirge, Wüsten und weite Urwälder. Und natürlich urbanisiertes Land - auf dem wir Höhlenweltler leben.
Die Hohlräume sind mitunter bis zu 10 Kilometer hoch. Unterhalb der Höhlen ist kein weiteres, großes System von Hohlräumen bekannt, dort dürfte es bis zum Mittelpunkt der Welt nur festes Urgestein geben. Manche Gelehrte vermuteten, daß der Kern unseres Planeten heiß ist und aus flüssigem Gestein besteht. Manches deutet darauf hin, daß dies zutrifft, denn an einigen Orten gibt es große Wärme, die aus dem Inneren der Welt heraufdringt.

Das Licht und das Dunkel der Höhlenwelt

Überall im Felsenhimmel gibt es gewaltige Einschüsse von kristallinen Gesteinsadern, die bis zur Oberfläche hinaus reichen. Sie durchmessen mitunter mehrere dutzend Kilometer. Sie haben die Eigenschaft, das Licht der Sonne zu bündeln und in unsere Welt hinab zu lenken.
Unser Planet hat auch eine ewig dunkle Seite, denn er dreht sich nicht. Er wendet immer die gleiche Seite der Sonne zu. Die dunkle Seite hingegen ist ein Refugium der Nacht, um das sich seltsame Legenden ranken. Tatsache ist, daß die Höhlenwelt von drei Monden umkreist wird, von Mentor, Kanxir und Telpor. Alle drei besitzen unterschiedliche Farben, was meiner Meinung nach auf ihre unterschiedliche Oberflächenbeschaffenheit zurückgeht. Sie sind die einzigen, periodischen Lichtquellen der dunklen Seite. Die dunkle Seite der Höhlenwelt wird, so berichten alte Geschichten, ständig in einem irrisierenden Wechselspiel der Farben beleuchtet. Man munkelt, daß es dort sehr seltsame Wesen gäbe. Sie wird auch Groß-Maldoor genannt. Eine alte Legende behauptet, daß sich die Höhlenwelt einmal um ihre eigene Achse gedreht habe, aber dies ist als mehr als zweifelhaft zu bezeichnen.

Das Klima

Das regionale Klima in der Höhlenwelt hängt zumeist von drei Faktoren ab: Der Wärme aus dem Inneren der Welt, der Zahl und Größe der Sonnenfenster über einer Region und dem Winkel des Lichteinfalls. Diese drei Faktoren kommen sehr unterschiedlich zur Wirkung, sodaß man die Höhlenwelt kaum in warme oder kalte Gebiete einteilen kann - nicht einmal Maldoor - die dunkle Seite.
Es ist bekannt, daß in Vulkanoor alle drei Faktoren nur schwach ausgeprägt sind - deswegen ist dies der kälteste Teil der Höhlenwelt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Gebieten ändert sich dort auch das Wetter nie. Maldoor, die dunkle Seite, soll teils warm, teils kalt sein. Wo große Erdwärme vorherrscht, gibt es warme Gegenden, dort aber wo sie fehlt, gibt es auch kein Sonnenlicht, das diesen Mangel ausgleichen könnte.
Veldoors Wärme stammt hauptsächlich aus dem direkten Einfall des Sonnenlichts, während die Wärme des Kontinents Og von der riesigen Anzahl und der Größe der Sonnenfenster herrührt. Wegen der Beständigkeit dieser Faktoren ist das Klima vergleichsweise stabil. Es gibt Gegenden, in denen nie endende Winde herrschen, und solche, in denen es nie regnet. Die Natur und die Bewohner haben sich im Laufe der Zeitalter gut auf diese Gegebenheiten eingestellt.

Die Meere

Es gibt zwei große Ozeane in der Höhlenwelt, den der hellen Seite, den Aceanos und den der dunklen, den man Caldric nennt. Nur vom Aceanos weiß man heute noch die Namen der einzelnen, kleineren Meere, in die er sich unterteilt. Das Wissen über den Caldric, das früher zweifellos größer war, ist uns leider fast vollständig verloren gegangen. Die dunkle Seite der Höhlenwelt wurde bald nach dem Überfall von den Drakken hermetisch abgeriegelt. Deswegen kann man auch nicht sagen, ob der Akeanos der größere Ozean der Höhlenwelt ist. Alten Aufzeichnungen zufolge gibt es auf der dunklen Seite der Welt etwa ebensoviel Land wie auf der hellen. Der Aceanos dürfte ein wenig wärmer als der Caldric sein, was nicht schwer zu verstehen ist, da er ja der Sonneneinstrahlung unterliegt. Trotzdem soll der Unterschied nicht allzugroß sein, denn bestimmte alte Bücher, die wir Rebellen haben retten können, berichten davon, daß es in der Tiefe der Meere gewaltige Strömungen gibt, die einen starken Wasseraustausch bewerkstelligten. Diese Strömungen sollen teilweise sehr warm sein. Insgesamt weiß man nicht allzuviel über die Tiefe der Meere, ihre Strömungen und andere Phänomene. Wir besaßen nie die Mittel, bis tief in die Meere hinab forschen zu können. Dennoch las ich in den alten Büchern von Vermutungen, daß es in den Meeren gewaltige unterseeische Höhlensysteme geben könnte, die Verbindungen bis hoch über die Meeresoberfläche besitzen. Der Mogell-Fall in Akrania wäre ein Beispiel für diese These. Möglicherweise werden durch große Erdwärme gewaltige Wassermengen nach oben gefördert. Sie verschwinden an einer Stelle, um möglicherweise am anderen Ende des Planeten wieder zutage zu treten. Es ist denkbar, daß die Wasser des riesigen Mogell-Sees direkt aus den tiefsten Stellen des Caldric stammen.

Der Aceanos

Der Ozean der hellen Seite umschließt die Kontinente Og, Akrania, Veldoor und das Inselreich von Chjant. Er stößt an Groß-Maldoor, das ganz im Osten noch um eine Winzigkeit auf die helle Seite herüberschaut. Im Süden spülen seine Wasser an die Gestade des kalten Vulkanoor, das seinerseits auf der dunklen Seite mit Maldoor verschmilzt. Südlich von Veldoor, bis hin an die stürmischen Küsten von Vulkanoor, gibt sich der Aceanos am wildesten. Dort ist das Meer tiefer, als daß man es ausloten könnte, und dieser Teil des Aceanos, den man die "Sturmsee" nennt, wird von Fischern und Seeleuten gemieden.
Nördlich von Veldoor liegt indes liegt das "Stille Meer", der Teil des Ozeans, der nur an den wenigen Stellen tiefer als 2 Kilometer ist. Dort leben die meisten der Whaale, und dort liegt auch, weit im Norden, der Felsenwald des Akeanos.
Die Straße von Veldoor trennt die Kontinente Veldoor und Og. Dort gehen die meisten Fischer der Höhlenwelt auf Fang, weil die Straße von Veldoor die wärmste und fischreichste Gegend

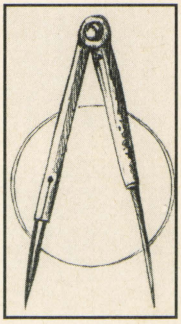
der Meere des Aceanos ist. Das gewaltige Ostmeer erstreckt sich von Veldoor über das Inselreich von Chjant hinaus bis an die letzten Ausläufer von Maldoor, die noch auf der hellen Seite der Welt liegen.

Der Caldric

Unzweifelhaft wußte man früher mehr über den Caldric, heute ist er ein weitestgehend unbekannter Ozean. Dies ist als einer der Erfolge der Drakken zu bezeichnen, denen es gelang, das meiste Wissen über die dunkle Seite der Höhenwelt zu vernichten. Der Caldric umschließt den ebenso (nunmehr wieder) unbekannten Riesenkontinent Maldoor.
Der Caldric soll an einigen Stellen unbeschreiblich tief sein, und auch sehr seltsame Wesen beherbergen - was leicht vorstellbar ist. In diesem dunklen und kalten Ozean müssen völlig andere Lebensbedingungen herrschen, als hier auf der hellen Seite. Interessanterweise tauchen an bestimmten Stellen der hellen Seite mitunter höchst seltsame Kreaturen auf, wie zum Beispiel im Mogell See und in der Straße von Chjant - beides Orte, an die Wasser aus unbekannten Quellen gelangen. Der Mogell-Fall wie auch die Kaskaden von Chjant werden aus den Tiefen der Felsen heraus mit einem Wasser gespeist, dessen Herkunft unklar ist. Es könnte tatsächlich aus dem Caldric stammen, und mitunter eines der seltsamen Lebewesen der dunklen Seite mit sich bringen.

Die Kontinente

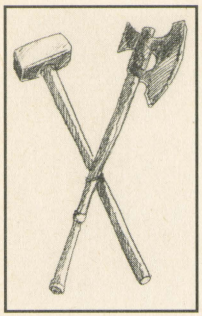
Veldoor



Veldoor ist der kleinste der Kontinente der Höhlenwelt und er liegt am zentralsten. Er ist derjenige, der der Sonne am stärksten zugewandt liegt. Veldoor ist arm an für uns verwertbaren Bodenschätzen aber reich an Wolodit, jenem seltsamen Material, das die Drakken so schätzen, und von dem wir bis heute nicht wissen, wofür sie es einsetzen. Heute gibt es viele Wolodit-Minen auf unserem kleinen Kontinent. Früher war Veldoor das Zentrum der Wissenschaften, der Künste und der Philosphie. Die Hauptstadt war das großartige Sekamidoor, das jedoch beim Überfall der Drakken vollständig zerstört wurde. Heute, vierhundert Jahre danach, hat Wahringen diese Position inne. In Wahringen ist die größte Drakkengarnison von Veldoor stationiert.

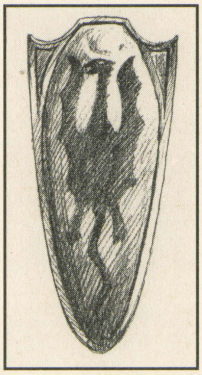
Akrania

Nordöstlich von Veldoor liegt Akrania, ein größerer Kontinent unter gewaltigen Stützpfeilern, mit hohen Gebirgen und undurchdringlichen Wäldern. Die Akranier sind ein Volk von stämmigen Landleuten, die sich aufs Handwerk verstehen und auf Acker- und Bergbau. Von dort stammen die meisten Gebrauchsgüter aus Holz, denn die Akranier sind die besten Scheiner und Zimmerleute, die man sich vorstellen kann. Wegen der rustikalen Natur des ganzen Landes mit seinen ungezählen, riesigen Stützpfeilern und auch dem Naturell der Akranier sagt man, daß Akrania der Pfeiler der Welt wäre. Die Hauptstadt heißt Thula, und sie ist diejenige große Stadt in der Höhlenwelt, die damals beim großen Überfall der Drakken am meisten verschont blieb. Es gab eine zeitlang dumme Reden, wie es wohl kam, daß Akrania von den Drakken so weitgehend verschont blieb. Die Akranier indes nahmen sich diese selten ernst gemeinten Sticheleien sehr zu Herzen. So kam es dazu, daß niemand einen Akranier ungestraft als Lügner (in welcher Hinsicht auch immer) bezeichnen durfte - dies war die allerschlimmste Beleidigung, die man ihm zufügen konnte. Auch heute noch hält man sich besser sehr zurück, so etwas zu äußern. In den Nähe von Thula, am Thula-See, steht heute die größte Drakkenenklave, das heißt, ein Bereich, in dem die hohen Offiziere und Funktionäre ihre seltsamen Privatresidenzen errichtet haben. Dieser Ort, im Volksmund mitunter spöttisch das "Bonzental" genannt, ist wohl der bestbewachte und -bewaffnete Ort unseres Planeten.



Og

Ganz im Westen der hellen Seite, jenseits des großen Ozeans, liegt der Kontinent Og, ein dünn besiedeltes Land, auf dem große Wüsten und endlose Grassteppen vorherrschen. Og ist trotz seiner westlichen Lage der hellste Kontinent der Höhlenwelt, da es im Felsenhimmel über Og eine Unzahl von riesigen Kristalladern gibt. Über die endlosen Steppen von Og ziehen riesige Herden von wilden Mulloohs, die von uns Holtern als Nutztiere sehr geschätzt werden. Aber es gibt auf Og auch eine äußerst gefährliche Spezies von Raubsauriern, die auf die Mulloohs Jagd machen. Wegen diesen Ungeheuern ist Og auch so spärlich besiedelt, denn es gibt fast keinen Schutz gegen sie. Die wenigen Holter, die auf Og leben, müssen sich in schwer befestigten Dörfern vor den Oga-Echsen, den Raubsauriern, schützen. Dann und wann ziehen die Einheimischen auf Jagd, um neue Mulloohs zu fangen, aber solche Jagden sind wegen der Ogas ein enormes Risiko. (Näheres zu den Oga-Echsen findet sich im Kapitel über die Tiere der Höhlenwelt). Wenn Og eine Hauptstadt hat, dann ist es die Stadt Oga-Feste. Diese Ansiedlung ist jedoch eigentlich nur ein kleines Dorf ohne irgendwelche öffnetlichen Einrichtungen. Die Drakken haben dort nur wenige Soldaten stationiert, weil der riesige Kontinent Og eine Bevölkerung von insgesamt höchstens 100.000 Seelen hat.



Das Inselreich von Chjant

Östlich von Veldoor, auf halbem Weg nach Maldoor, liegt das Inselreich von Chjant. Dort liegen viele hundert kleine Inseln im Meer, auf denen ungezählte Vögel leben. Auf der berühmten Dracheninsel, deren Lage heute niemand mehr kennt, und die nur den Drachenmeistern bekannt war, gibt oder gab es die größte Kolonie von wilden Flugdrachen in der gesamten Höhlenwelt. Zu dieser Insel hatten nur die Drachenmeister Zutritt - die dort die Möglichkeit fanden, sich die schönsten Tiere für ihre Züchtungen auszusuchen. Die Drachenmeister sind jedoch leider eine untergegangene Gilde. Sie waren die einzigen, die die Fähigkeiten besaßen, wilde Flugdrachen zu zähmen. Entgegen der offiziell proklamierten Meinung, der Berufstand habe sich nicht halten können, und wäre deswegen ausgestorben, weiß so gut wie jedes Kind, daß die Drakken die Drachenmeister verfolgt und ausgemerzt haben.

Der Rest des Inselreiches von Chjant ist ein paradiesisches Fleckchen mitten im Aceanos. Manche reichen Händler sind in den letzten Jahren der Idee verfallen, einmal im Jahr nach Chjant zu reisen, um dort für ein paar Wochen faul am Strand herumzuliegen und nichts zu tun. Sie nennen das „Ferien" - ein Modewort, das zuletzt immer mehr Verbreitung fand.

Vulkanoor

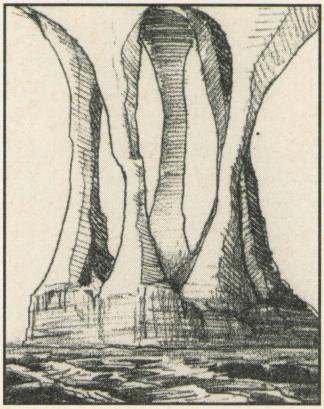
Vulkanoor ist der große südliche Kontinent der Höhlenwelt, er zieht sich bis hinüber nach Maldoor, dem Kontinent der dunklen Seite, und verschmilzt dort mit ihm in einem Gewirr von großen und kleinen Inseln. Vulkanoor ist ein rauhes, teilweise eisüberkrustetes Land, auf dem furchtbare Stürme toben und nur wenig Licht herrscht. Das Innere des Landes ist von einem unregelmäßigen Ring von gigantischen Pfeilern umschlossen, zwischen denen die Stürme in einer Gewalt hindurchtoben, daß in früherer Zeit nur wenige Passagen bekannt waren, durch die man überhaupt ins Landesinnere gelangen konnte. Heute sind freilich auch diese vergessen. Auf Vulcanoor lebt niemand, und bis auf ein paar verwegene Seeleute dürfte in den letzten hundert Jahren kaum jemand dieses Land betreten haben.

Groß-Maldoor

Ebenso wie die dunkle Seite wird auch dieser Kontinent genannt. Er ist dunkel, weitestgehend unerforscht und seine besondere Eigenart besteht darin, daß er von höchst unregelmäßiger Form ist. Obwohl er der größte Kontinent der Höhlenwelt ist, verfügt er nur über eine recht kleine, kompakte und zusammenhängende Landmasse. Der Rest ist über den Caldric, den dunklen Ozean, verteilt wie ein heftiger Tintenklecks über ein Blatt Papier. Überall gibt es gewaltige Fjorde, Landzungen in der Größe von ganz Veldoor und Binnenmeere, die über riesige Systeme von Meeresarmen mit dem Ozean verbunden sind. Maldoor erstreckt sich über gut zwei Drittel der dunklen Seite der Höhlenwelt. Man sagt, daß während der ersten großen Säuberungsaktionen der Drakken viele Holter dorthin geflohen wären. Später wurde Maldoor von den Drakken hermetisch von der hellen Seite abgeriegelt. Ob heute noch jemand auf Maldoor lebt, weiß niemand.

Die Säuleninsel und Zulimaar

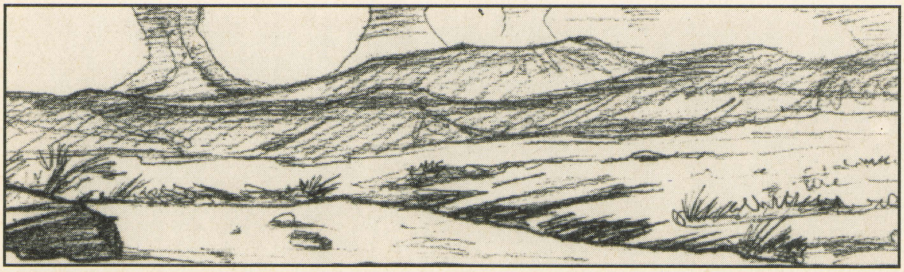
Bei beiden handelt es sich nicht um Kontinente, sondern nur um Inseln. Wegen ihrer Besonderheiten seien sie hier jedoch kurz erwähnt. Auf der Säuleninsel stehen die fünf höchsten Pfeiler der Höhlenwelt, denn der Felsenhimmel ist an dieser Stelle über 12 Kilometer hoch. Wegen ihrer unverkennbaren Form und dem verwegenen Schwung, mit dem sie in die Höhe steigen, haben sie schon immer den Seefahrern als Wegmarke gedient. Auf der Säuleninsel soll es ein Artefakt aus den allerfrühesten Zeiten der Zivilisation geben, aber das hat seit Menschengedenken niemand mehr gesehen oder wiederentdecken können.



Die Insel Zulimaar war seit altersher der Sitz des Großthans der Höhlenwelt. Dieser unser höchster Herrscher regierte dabei nicht zugleich über ein Land der Höhlenwelt - nein, er war ausschließlich der von den Thans gewählte Großthan, und lebte und regierte von der Inselfestung von Zulimaar aus. Zulimaar mutet an wie ein großer Stützpfeiler, der es nur bis zu einem Drittel der Höhe hinauf zum Felsenhimmel geschafft hat. In einer Höhe von etwa zweieinhalb Kilometern endet der Pfeiler mit einem Plateau. Dort wurde einst die Feste Zulimaar errichtet, die für absolut uneinnehmbar galt, und die tatsächlich auch niemals von irgendwelchen Angreifern genommen wurde - natürlich nur bis zu dem Tage, als die Drakken kamen.

Die Landschaften der Höhlenwelt

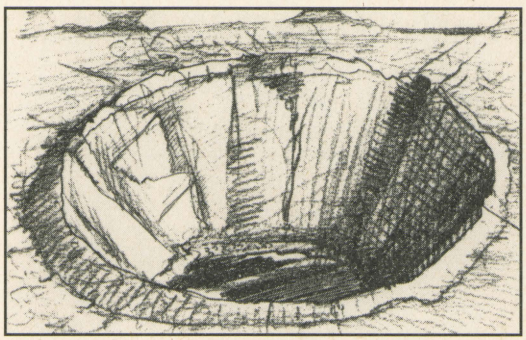
Unsere Welt ist für uns alle ein Ort von kaum zu beschreibender Schönheit - allein die Drakken scheinen keinerlei Interessen oder Gefühle dafür aufbringen zu können. Wie ich schon in der Beschreibung der Kontinente angedeutet habe, gibt es viele wundervolle Naturdenkmäler und Landschaften von unbeschreiblicher Romantik, kühner Wildheit, atemberaubender Großartigkeit und unerklärbarem Zauber. Die schönsten Eindrücke habe ich hier in einigen kurzen Impressionen zusammengefaßt.



Die Steppen von Og

Reisende, die die selten sich bietenden Möglichkeiten Og zu bereisen wahrnehmen konnten, berichten von Steppenlandschaften, die weit wie das Meer sind. In Zentral-Og herrscht die Stützpfeiler-ärmste Landschaft vor, die gemeinhin bekannt ist - sieht man einmal von gewissen Teilen der großen Ozeane ab. In diesen Gegenden in Zentral-Og herrscht eine unendlich weite, sanft-hügelige Landschaftsform vor - bewachsen mit Steppengras in saftigem Grün, das sich wie ein sanft wiegendes Meer unendlich weit erstreckt. Mullooh-Herden von nie gesehenen Ausmaßen sollen sich dort bewegen, einzig gestört von den Angriffen der Oga-Echsen, die jedoch nicht allzu häufig vorkommen, da die Ogas eine zahlenmäßig sehr kleine Spezies sind. Abgesehen von diesen außergewöhnlich agressiven Wesen, bietet sich auf Og dem Auge ein Meer der Ruhe und landschaftlicher Harmonie.

Der Kessel von Schlor



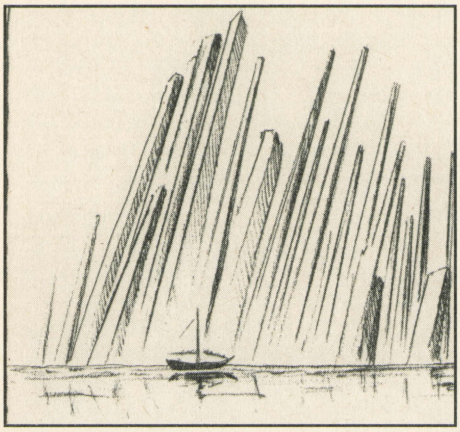
Mitten in der südlichen Hochebene von Akrania liegt der Kessel von Schlor. Es handelt sich dabei um eine Tallandschaft, die, wie mit einem riesigen Topf oder Kessel, tief in das Land hineingedrückt wurde. Steht man am oberen Rand des Kessels, dann sieht man ein beinahe kreisrundes Loch von etwa 2 Kilometern Durchmesser vor sich, das mit fast senkrechten Wänden über 4 Kilometer in die Tiefe hinabstürzt. Ganz unten im Kessel von Schlor liegt ein stiller, warmer See, dessen Tiefe bis heute nicht ausgemessen werden konnte. Sämtliche Seile, die man dort hinunter gelassen hat - und es waren gewaltige Seile darunter - haben nie seinen Grund erspürt. Ein pittoreskes Werk von Brückchen, Treppen, Gängen und Steigen führt bis ganz hinab auf ein kleines Fleckchen stillen Landes, das sich an eine der Felswände schmiegt. Seit alters her steigen dort junge Brautpaare hinab um sich einen stillen Tag der Zweisamkeit und der Liebe zu geben - eine wundervolle Tradition, die aber leider immer mehr in Vergessenheit gerät.

Die Kaskaden von Chjant

Ein weiteres sehenswertes Naturschauspiel sind die Wasserfälle von Chjant. Es handelt sich dabei nicht um "stürzende" Wasserfälle, sondern um solche, die den fast - aber nur fast senkrechten Fels „hinablaufen". Der Fels, an dem sie das tun, ist nirgends senkrecht, sondern besitzt eine Neigung von etwa achtzig Winkelgraden. Das Beeindruckende an den Wasserfällen von Chjant ist die Tatsache, daß sie aus einer Höhe von über neun Kilometern ins Meer hinablaufen, und daß man noch nie den Spalt oder die Sturzkante des eigentlichen Wasserfalls gesehen hat. Dort oben unter dem Felsenhimmel, von wo die Wasser herunterkommen, ist es wahrhaft dunkel, und noch niemand vermochte mit einem Drachen so hoch zu fliegen, daß er hätte sehen können, was dort oben obenhalb von neun Kilometern liegt - und woher das Wasser stammt.

Der Felsenwald des Aceanos

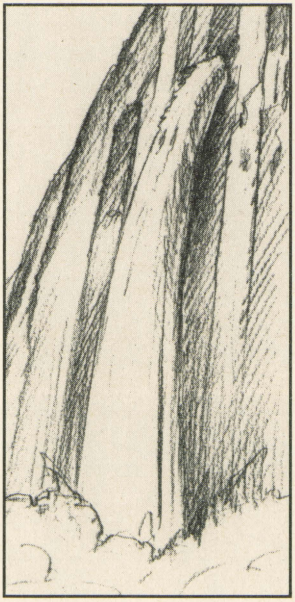
Weit in den nördlichen Meeren der Höhlenwelt, in Gegenden, die kaum ein Seefahrer je richtig erforscht hat, liegt der sagenhafte Felsenwald des Aceanos. Dort stehen Abertausende von bizarren Felsnadeln aus den Wassern des Ozeans, der an dieser Stelle sehr seicht und warm ist. Niemand weiß, durch welches unerklärliche Phänomen diese Felsnadeln entstanden sind, von denen die größten über 400 Meter hoch aus dem Ozean aufragen.



Es gibt alte Legenden darüber, daß dies der Friedhof der Buckel-Whaale sei, und daß für jeden Whaal, der gestorben sei, dort eine Felsnadel wüchse. Theoretisch wäre das nicht einmal so falsch, denn die Zahl der Nadeln könnte den gestorbenen Buckel-Whaalen entsprechen. Diese Tiere sind werden ungeheuer alt, viel älter noch als die Mulloohs, manche Forscher meinen, ein Buckel-Whaal könnte ein Alter von 15.000 Jahren und mehr erreichen.

Die Wasserfälle von Mogell

Ebenfalls auf dem Kontinent Akrania, weit in den nördlichen Gebirgen jedoch, findet man die schwer zugänglichen Wasserfälle von Mogell. Sie stürzen herab aus einer Region, die gänzlich unerforscht ist, gewissermaßen aus einer gewaltigen Felsen-Röhre, die tief in eine hunderte von Kilometern breite Felsbarriere hineinführt. Woher all das Wasser kommt, und was hinter dieser Röhre in der Tiefe des Felsens liegt, weiß niemand. Dort, wo die gewaltigen Wassermassen über vier Kilometer hinab in den Mogell-See stürzen, gelang es vor langer Zeit einer Handvoll Mönche, den Felsen bis hinauf zur Sturzkante des Falls zu erklimmen und dort in jahrzehntelanger Arbeit ein kleine Abtei aufzubauen, - keinen Steinwurf entfernt von den kochenden Wassermassen dieses gigantischen Falls. Man sagt, daß die Mauern der Abtei, deren Name Bor Akramoria lautet, meterdick und ohne Fenster wären, damit es einem lebenden Wesen dahinter überhaupt möglich wäre, den unsagbaren Lärm der hinabstürzenden Wassermassen zu ertragen. Was müssen die Erbauer dieser Abtei während der Bauzeit ausgehalten haben!



Das Obere Felsenmeer

Unweit nördlich von Veldoor liegt eine breite Felsbarriere, und das Meer, das ganz Veldoor umschließt, ist an dieser Stelle nur vier oder fünf Kilometer weit, bevor es wieder an die Kante der Barriere stößt. Für Jahrtausende dachte niemand daran, daß diese Felsbarriere etwas enthalten könnte, sie schien nicht vielmehr als einer der großen Stützpfeiler zu sein - nur mit hunderten Kilometern Durchmesser.
Dann aber entdeckte ein Fischer eines Tages in der Lichtaura einer sonnenbeschienenen Wolke, daß weit oben am Fels ein breiter Spalt lag. Wochen später erkletterte er die Barriere mit ein paar wagemutigen Freunden. Ihr Mut wurde belohnt. Als sie schließlich den Spalt erreicht hatten, wurde ihnen ein gewaltiger Anblick zuteil: Innerhalb des riesigen Stützpfielers lag ein kleines Meer in einer bizarren Felslandschaft. Sein Wasserspiegel lag gute zwei Kilometer höher als der des darunterliegenden Aceanos. Im Himmel oberhalb des Felsenmeeres lagen Dutzende von kleinen Sonnenaugen, die ein irrisierendes Lichtspiel auf die ruhige Wasserfläche warfen.
Der Ort war von einem so großen Zauber erfüllt, daß ein Baumeister namens Thaiber später zwischen dem Veldoorer Nordpfeiler und dem Spalt zum Oberen Felsnmeer eine riesige Brücke bauen ließ, damit es jedermann möglich war, diesen wundervollen Ort zu besuchen.

Die geheimen Lande von Balimoraan

Ganz im Norden der Welt, wo sich die gewaltige Grosse Nördliche Barriere hinzieht, entdeckte vor etwa 300 Jahren, also schon nach dem Überfall der Drakken, ein Whaalfahrer namens Balimor einen Meerbusen, der unerwartet tief ins Innere der Barriere führte. Aus purer Neugierde steuerte er seinen Whaal immer tiefer hinein, bis er schließlich auf des Ende der Meerbusens traf. Dort aber fand er einen schmalen, wie auch kilometerhohen Felsspalt, durch den helles Licht in das Dunkel das Meerbusens herausdrang.
So entdeckte er ein bisher völlig unbekanntes Land, denn hinter dem Spalt tat sich ein riesiger, sonnenbeschienener Hohlraum auf. Die Erzählung berichtet davon, daß dort eine gänzlich fremde Tier- und Pflanzenwelt vorherrschte. Balimor indes forschte weiter und entdeckte zwei weitere solcher riesigen Hohlräume. Er vermaß sie mit einfachen Mitteln, sodaß wir aber heute wenigstens wissen, wo sie liegen, und von welcher Form sie ungefähr sind. Dann aber erfuhren die Drakken von Balimors Entdeckung, verhafteten und verschleppten den alten Whaalfahrer und vernichteten all seine Aufzeichnungen. Heute kann man die geheimen Lande nicht mehr betreten, denn die Drakken haben sie abgeriegelt und dort wahrscheinlich irgendwelche eigenen Pläne verwirklicht.

Die Inselkette von Maldoor

Jenseits des großen Ostmeeres, dort, wo der Kontinent Maldoor beginnt und mit seinen östlichsten (eigentlich: westlichsten) Ausläufern noch um eine Winzigkeit auf die helle Seite herüberragt, liegt einer der erstaunlichsten Orte unserer Welt: Die Inselkette von Maldoor. Wie an einer Perlenschnur aufgereiht, ketten sich hunderte von kleinen Inseln von Nord nach Süd aneinander, so als wollten sie die Zufahrt nach Maldoor verwehren. Das Besondere an diesen Inseln ist ihre Pilzform. Es muß sich dabei um Lavagestein handeln, das an einer tektonischen Kante irgendwann aus dem Boden gedrückt wurde, dort erstarrte, und später vom Meer überspült wurde. Alles Erdreich wurde hinweggeschwemmt, sodaß nur noch die blanken Blöcke aus Gestein zurückblieben, deren Unterteile dann im Lufe der Äonen vom Meer ausgewaschen wurden. Heute sieht die Inselkette von Maldoor, die im Dämmerlicht der beginnenden dunklen Seite dasteht, wie eine Region des Unwirklichen aus.

Das Volk der Höhlenwelt

Wir, das Volk der Höhlenwelt, haben eine ungewöhnliche Geschichte. Sie beginnt damit, daß es keinen überall auf der Welt eingebürgerten Namen für uns als gesamtes Volk gibt. In der Ursprache heißt unsere Welt Holt, und wir in ihr Lebenden sind eigentlich Holter - aber die Bezeichnung Holt ist nur eine Kurzform für „Höhlenwelt". So besteht die seltsame Tatsache, daß für uns nur der Name als Bewohner eines Ortes besteht; es mutet an, als hätte es jemand von außerhalb unseres Planeten für uns gewählt. Es ist ein unpersönliches Wort, daß uns alle nur in einen Topf steckt, ohne uns dabei einen Charakter zu verleihen.
Es gibt alte, legendenhafte Erzählungen, daß wir Höhlenweltler unseren eigentlichen Namen vergessen hätten. Unmöglich ist das nicht, aber es findet sich kein hinreichend vernünftiger, historischer Beweis dafür.
Am verbreitesten ist die Gewohnheit, daß wir Holter oder Höhlenweltler uns mit dem Namen unseres Kontinents bezeichen. Ich bin somit also Veldoorer, und so gibt es auch Oganer, Akranier, Chjanter und vielleicht ein paar ganz wenige Vulkanoorer und Maldoorer, denn letztere beiden Kontinente sind, wie ich schon sagte, eigentlich nicht besiedelt.

Die Männer

Wir Männer von Veldoor sind von untersetztem, breitgebauten Typus, Oganer zum Beispiel sind schlanker und schmaler gebaut. Die Männer von Akrania präsentieren sich zumeist mit Muskeln und breiten Nacken, während die Chjanter oft hochgewachsen und feingliedrig sind. Unsere Schönheitsideale sind prachtvolle Bärte, muskulöser Bau und ein wohlgenährtes Erscheinungsbild.

Die Stände

Die Stände und gesellschaftlichen Positionen sind nach alter Sitte an unserer Barttracht ablesbar. Man untergliedert in drei Stände oder Innungen: Da sind die Handwerker, was alle Berufe umschließt, die Handelswaren aus Rohstoffen wie Holz, Metall oder Stein herstellen. Die Händler haben sich dem Transport und Weiterverkauf von Handelswaren, Dienstleitungen oder Geldgeschäften verschrieben. Der Stand der Bauern, Fischer und Jäger faßt alle Holter zusammen, die für unsere Nahrung sorgen.
Neben den Ständen gibt es noch die Gilden, in denen sich Vertreter anderer Berufsgruppen, wie zum Beispiel Künstler, Gelehrte oder Soldaten organisiert haben.

Die Handwerker

Die Handwerker der Höhlenwelt zieren sich mit reichen Backenbärten. Jede der Zünfte hat eigene, traditionelle Grußformeln. Je nach Anlaß kann man sein Anliegen mit einer Beifügung unterstreichen. "Wie gehn die Geschäfte?" deutet auf Plauderei und wenig gefestigte Absichten hin, wohingegen: "Gute Geschäfte, heute?" oder gar ein "Wie ist die Lage?" dem Gesprächspartner suggerieren, daß er, bei einem angemessenen Angebot, mit einem lukrativen Geschäft rechnen kann.

Schreiner, Tischler und solche Handwerker, die ihre Kunst mit Holz betreiben, besitzen kleine Zöpfe in den Backenbärten - je mehr Zöpfe, desto größer die Kunstfertigkeit, die gesellschaftliche Stellung und die Position innerhalb der Innung der Holzmeister. Der traditionelle Gruß, mit dem man einen Holzhandwerker anspricht, lautet: "Horaih, Meister!"
Schmiede und Schlosser flechten ihre Backenbärte rechts und links zu jeweils einem einzigen Zopf. Je größer die Anzahl der einzelnen Stränge, aus denen die beiden Zöpfe geflochten sind, desto größer auch hier die Meisterschaft, die Stellung und der Status innerhalb der Innung. Einen Eisenmeister grüßt man respektvoll mit "Horridoh, Meister!" - und er wird einem wohlgewogen sein.
Steinmetze, Töpfer und Maurer lassen sich ihre Backenbärte zu gewaltigen, fein gekämmten Bauschen wachsen. Auch bei ihnen ist die Größe des Bartes ein Symbol für den Status. Einen Steinmeister grüßt man gemäß der Traditionen mit einem knappen "Holla, Meister!".

Die Händler

Die Händler, soweit es sich um Männer handelt, zieren sich mit kunstvollen Schnurrbärten. Frauen schmücken sich sozusagen mit bestimmten Gesichtsausdrücken - es gibt regelrechte Rituale, mit denen man mit ihnen in Geschäftsverhandlungen tritt.

Warenhändler, ob ortsfest oder fahrend, schmücken sich mit feinen, nach oben gezwirbelten Schnurrbärten. Der Gruß ihrer Zunft lautet: "Hei-Hoo, Händler!"
Bänker und Geldverleiher besitzen Schnurrbärte, die zu Backenbärten werden, also kinnfrei bleiben. Sie grüßt man, nicht allzu unterwürfig, einfach nur mit: "Habe die Ehre, Bänker!"

Frauen, so man sie auf Märkten und in Warenhandlungen antrifft, zollt man auf eine ungewöhnliche Art Respekt. Man kann sie ganz normal anreden, größeren geschäftlichen Erfolg erzielt man jedoch, indem man zunächst eine zotige oder ungehörige Anrede wählt. Dadurch fordert man ihre Wehrhaftigkeit heraus, man wird nämlich sogleich eine ebenso rüde Antwort hören. Nach diesem Vorgeplänkel hingegen tut man gut daran, den Waren der Händlerin gehörigen Respekt zu zollen. Frauen haben den Stolz, einem niemals schlechte Ware oder Unrat anzubieten. Hält man sich an diese ungewöhnliche Regel, so wird man von einer Händlerin immer wohlfeil bedient werden.

Die dienstleistenden Berufe, wie zum Beipiel die Drachenflieger, Stallmeister oder Wirtsleute flechten sich kleine Zöpfe in ihre breiten Schnurrbärte. Auch hier gilt bei allen dreien: je schöner und größer der Bart, desto höher die gesellschaftliche Stellung. Drachenflieger grüßt man mit "Peace, Bruder!", Stallmeister mit "Heidau, Meister!" und Wirtsleute mit "Wohlan, Wirt!"

Nicht zu vergessen sind die Diktoren, die sich der Medizin und den Heilkünsten verschrieben haben. Leider gestatten es die Drakken keinem Diktor, sich ortsfest niederzulassen - es ist nicht nachzuvollziehen, welchen Zweck das haben soll. Wegen diesem und anderer Probleme ist der Berufsstand der Diktoren nicht allzu verbreitet. Ihre Heilkünste zu bezahlen ist nicht billig, denn sie benötigen Geldmittel, um Kräuter und Gifte kaufen zu können, aus denen sie ihre Heiltränke und Salben machen. Man kann indes ein paar Folint verdienen, indem man bestimmte Kräuter sammelt und einem Diktor verkauft - wenn man das Glück hat, einen zu treffen.

Die Bauern

Die Bauern zieren sich mit Kinnbärten.
Fischer, die seit altersher auch in der Bauerninnung organisiert sind, haben Spitzbärte, Landwirte hingegen besitzen geflochtene Kinnbärte, und Jäger haben Mundbärte, also solche, die kombinierte Schnurr- und Kinnbärte sind. Alle drei Berufsgruppen, grüßt man mit einem einfachen: "Cal zum Gruße!"

Soldaten

Die Soldaten, die eigentlich allesamt in den Diensten der Drakken stehen, dürfen keine Bärte tragen, sie haben jedoch im Laufe der Zeiten den Drakken die Duldung abgetrotzt, kurzgeschorenene Koteletten oder Vollbärte tragen zu dürfen. Sie genießen eine Art Sonderstatus. Man hat sie gemeinhin akzeptiert, obwohl sie für die Drakken arbeiten. Wohlmöglich erhofft man sich von ihnen, daß sie sich an dem Tage, da die Befreiung unserer Welt kommt, geschlossen gegen ihre Beherrscher wenden und uns Zivilisten mit ihren Waffen und allen ihrem Wissen über die Drakken und ihre logistische Strukturen helfen werden, sie zu besiegen. Einen Soldaten sollte man niemals mit dem allgemeinen Gruß "Cal sei mit Dir" grüßen, denn wenn ein Drakken anwesend wäre, sähen sie sich gezwungen, einen zu strafen oder zu verhaften, und das wollen sie natürlich nicht. Sie sähen eine unerhörte Respektlosigkeit darin, wenn man sie in diese Zwangslage manöverieren wollte. Ist ein Drakken zugegen, macht man keinen Fehler, wenn man einen Soldaten mit "Drakhor mit Dir, Soldat!" grüßt, ansonsten genügt ein einfaches "Hallo, Soldat".

Die Drakken selbst grüßt man nicht, und spricht sie vernünftigerweise mit "Exzellenz" oder "Euer Ehren" an. Das mag wohl als übermäßig unterwürfig erscheinen, erleichtert einem aber den Alltag ungemein und verkleinert die Gefahr, daß einem die Drakken, (die jeden Tag ihres Lebens in einem unerklärlichen Zustand aus mühsam beherrschter Aggressivität und schlimmster Übellaune verbringen), etwas antun, einen verhaften oder zwangsweise verschleppen, was bedeuten würde, daß man in den Minen endet.

Die Künstler

Es sind dies die Bildhauer, Maler, Musiker und Schreiberlinge.
Die Künstler schmücken ihre Gesichter mit allerlei Phantasie-Kreationen von Bärten. Kein Künstler indes trägt einen Bart, der ihn einer Verwechslung mit einem Mitglied der Stände nahestellte. Sie sind eine verschworene Sippe, das auf die Gunst und das Wohlwollen des gemeinen Volkes hoffen muß; aller Erfahrung nach sind aber die meisten von ihnen, die nicht mit Spuk oder Scharlatanerie zu blenden versuchen, durchaus respektiert. Musiker, Maler, Bildhauer oder Schreiberlinge von großen Künsten, und seien sie noch so skurill oder neumodisch, werden durchaus geachtet, wiewohl sie auch oft die Opfer von Ironie und Witzeleien sind. Ein Sprichwort sagt, daß ein Künstler in gleichem Maße wie der Rang seiner Künste duldsam wie auch scharfzüngig sein muß.

Die Gelehrten

Zuletzt seien die Gelehrten erwähnt: Die Philosophen, die Forscher und Wissenschaftler, die Lehrer und Mönche. Die Gelehrten präsentieren sich gern mit großen, wallenden Vollbärten. Man sagt, daß die Kräfte einem Gelehrten einen umso großartigeren Bart bescherten, je weiser er ist. Ich muß sagen, daß diese Regel bisher noch immer zugetroffen ist. Die klügsten und großartigesten Denker, die ich bisher traf, besaßen immer eine wundervolle, natürlich gewachsene Barttracht, währendessen Wichtigtuer und Neumalkluge schon im Vorhinein durchweg durch fadenscheinige und dünne Bärte auffielen.

Zu unserer Tradition der Barttrachten sei gesagt, daß sie zwar von den meisten Männern wahrgenommen wird, daß jedoch so manche den Glauben daran verloren haben. Je weiter sich ein Mann von unseren gesellschaftlichen Ursprüngen entfernt, desto weniger Wert legt er auf die Pflege seines Bartes. So ist hier schon einem jeden ins Gesicht geschrieben, wie stark sein Herz für unser Volk schlägt. Eine kuriose Bestätigung für diese These liegt darin, daß etliche Kollaborateure, also solche, die zu eigenem Vorteil den Drakken zuarbeiten, damit begonnen haben, auf die Barttracht ganz zu verzichten.
Sie wissen nicht einmal um die Blöße, die sie sich damit einem echten Holter gegenüber geben. Sie pflegen damit nur ihren Egoismus und ihre Bequemlichkeit - eben jene Charakterzüge, die sie zu Kollaborateuren werden ließen.
Die Drakken hingegen haben unsere Bärte-Tradition nie begriffen und sich auch nicht weiter um sie gekümmert. So ist es zum Glück diesen skrupellosen Echsenwesen verwehrt, zu viel über uns zu erfahren.

Die Frauen

Unsere Frauen unterscheiden sich, was ihre Herkunft betrifft, fast gar nicht vorneinander - egal von welchem Kontinent sie stammen. Sie sind allesamt großgewachsen, einen halben bis einen ganzen Kopf größer als die Männer, und durchweg etwas feingliedriger gebaut. Auch bei ihnen gilt Wohlgenährtheit, oder besser: eine gewisse Üppigkeit in den Formen als Schönheitsideal.
Vom Charakter her sagt man den Akranierinnen nach, daß sie außerordentlich neugierig seien, und daß man aus ihnen manchmal allerlei Interessantes an Informationen oder gar anderen Dingen herausholen kann, wenn man nur ordentlich ihre natürliche Neugierde schürt.
Die Veldoorer Frauen sind von sehr gemütswarmer Art, den Damen aus Og hingegen sagt man nach, die Kräfte hätten sie aus Granit, Eisenholz und Sturmgetöse erschaffen.
Es ist festzustellen, daß die Männer der Höhlenwelt eine leidenschaftliche Zuwendung zu ihren Frauen verspüren; daß sie ihre Schönheit mit größter Hingabe verehren, und sie mit allen Mitteln vor Bösem und Ungutem verteidigen. Nie habe ich einen Mann als gefährlicher und mehr zu allem entschlossen empfunden, als wenn es um die Verteidigung - in welcher Hinsicht auch immer - seiner Liebsten ging.
Die Frauen indes legen großen Wert auf respektvolle Behandlung, auf Würde und Anerkennung ihrer ureigensten weiblichen Aufgaben. Sie, die sie unsere Kinder gebären und uns Schutz und Mütterlichkeit gewähren, fühlen sich, so kommt es mir mitunter vor, oft sehr viel stärker unserer Heimat und unserer Tradition verpflichtet als wir Männer. Mir ist noch nie zu Ohren gekommen, daß eine Frau zu einem wirklichen Kollaborateur geworden wäre. Vielleicht liegt in

ihnen der wahre Funke unseres Widerstandes gegen die Drakken.
Sie lassen sich niemals gegen ihren Willen oder ihre Überzeugung beugen, bleiben dabei aber trotz ihrer Erhabenheit über niedrige Verhaltensweisen seltsam bescheiden und individuell. Mit anderen Worten: Wären unsere Frauen kriegerischer veranlagt - kriegerisch im Sinne von uns Männern - dann wäre in der Höhlenwelt schon sehr viel mehr geschehen: Entweder hätten unsere Frauen die Drakken längst davongejagt, oder es wäre umgekehrt gekommen - die Drakken hätten uns alle ausgerottet, als ein Volk, das nicht zu zähmen ist. Aber es erscheint mir auch auf höhere Weise sinnvoll, wie die Frauen sich verhalten: Frauen als die Schöpfer und Behüter des Lebens können kaum allzu sehr zu körperlicher Gewalt neigen, es widerspräche wohl ihrer Natur.
Bis auf den Umstand, daß ich sehr viel Tieferes in der weiblichen Seele vermute, als ich persönlich bis heute habe erfahren können, und bis auf meine Absicht, mich in Zukunft mehr damit auseinanderzusetzen, kann ich leider nicht viel mehr über unsere Frauen berichten. Ich habe mein Leben anderen Dingen verschrieben, und es mangelt mir an Erfahrungen, Einsichten und Erkenntnissen über das andere Geschlecht. Mancher hat mir schon gesagt, daß mir damit einiges entgangen wie auch erspart geblieben ist.

Unsere Kinder

Einige unserer guten, alten Traditionen sind uns bis heute erhalten geblieben, und eine der wichtigsten davon ist die, daß wir Erwachsenen an unseren Kindern gemessen werden. Wiewohl dies auch wie ein erfreuliches Faktum klingt, ist es nicht an dem, daß all unsere Kinder unter vorteilhaften Umständen groß werden können.
Schon seit Anbeginn der Zeiten wuchsen unsere Kinder in größter Freiheit auf, sie durften tun und lassen, was sie wollten, und konnten so ihre Kindheit in vollen Zügen genießen. Selbstverständlich gab es immer Grenzen, die sie nicht überschreiten durften. Aber es sind Grenzen der Vernunft und des Sozialen, die sich eigentlich von selber ziehen. Jedes Kind lernte sehr bald und ohne große Berührungsängste diese Grenzen kennen, und, (oft nach kurzem, heftigen Zusammenprall), sie zu respektieren.
Leider aber ist unser Volk durch die Repressalien der Drakken so zerspalten, daß es keine Einheit, keinen gemeinsamen Geist und keine leuchtenden Beispiele in der Kindererziehung mehr gibt. An der Gemütsverfassung, dem Temperament und der Phantasie unserer Kinder ist sehr leicht ablesbar, mit wieviel Fingerspitzengefühl die Eltern sie durch den bunten Garten der Kindheit zu lenken verstehen.
Währenddessen die Kinder alter, standhafter und charakterfester Familien heute noch immer spielerisch und mit Hilfe ihres Verstandes und ihrer Phantasie die Vorbereitung auf das Erwachsensein erleben, trudeln andere Kinder in die Abgründe der Orientierungslosigkeit, der Desillusion und der Phantasielosigkeit.

Dies sind die Kinder der Kollaborateuere, der Mitläufer, der Ja-Sager und Konformisten. Immer stärker spalten wir uns in eine Zwei-Klassen-Gesellschaft auf. Die Pivilegierten und gleichermaßen Degenerierten sind die oben erwähnten Drakken-hörigen; die Unterdrückten jedoch sind oft die alten Familienstämme, die sich nicht unterwandern oder irritieren lassen. Der Riß zwischen den beiden Gesellschaftsschichten ist heute schon so tief, daß es nur eine Frage der Zeit ist, wann die Drakken diesen Mißstand gegen uns zu nutzen beginnen werden. So bleibt nur für unsere Kinder zu hoffen, daß es uns bald gelingt, eine Änderung der Zustände herbeizuführen.

Die Kultur in der Höhlenwelt

Leider kann ich hier aus neuerer Zeit nicht von Ruhmestaten berichten. Seit vierhundert Jahren schon stagnieren die kulturellen Errungenschaften. Künstler gibt es natürlich nach wie vor; allerdings ist mir nicht bekannt, daß in den letzten Jahrhunderten Gelegenheit erhalten hätten, wirklich aufsehenerregende Kunst- oder Bauwerke zu erschaffen.

Die Architektur

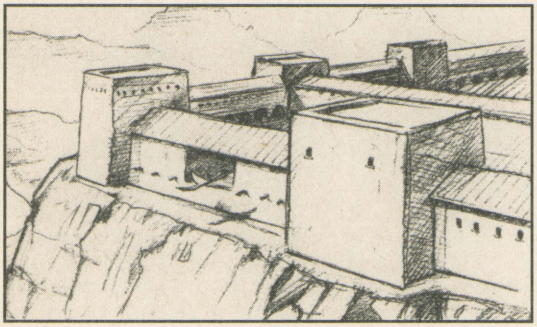
Prachtvolle Städte, wie es einst Sekamidoor gewesen sein muß, findet man heute leider nicht mehr. Die beeindruckendsten Bauwerke findet man noch auf Akrania, dessen Hauptstadt Thula während des Drakkenüberfalls nicht so sehr in Mitleidenschaft gezogen wurde, wie zum Beispiel unser Veldoor oder das Inselreich von Chjant.

Bor Akramoria

Auf Akrania gibt es noch einige prächtige Tempelbauten, und die berühmte Abtei Bor Akramoria steht meines Wissens noch immer am oberen Rand der Sturzkante des gewaltigen Mogell-Wasserfalls. Mönche bauten die kleine Abtei einst an diesem abgelegensten aller Orte auf. Heute mutet es beinahe unerklärlich an, wie die Glaubensbrüder damals, vor mehr als dreieinhalbtausend Jahren, jeden einzelen Stein, aus denen die Abtei genaut wurde, über 4 Kilometer eine senkrechte Felswand hinauf beförderten. Aus irgendeinem Grunde haben die Drakken diese Abtei damals nicht zerstört, wiewohl der Orden selbst auch nicht mehr existiert, und seit Jahrhunderten niemand mehr in Bor Akramoria lebt oder dortgewesen ist.

Die Festung von Zulimaar

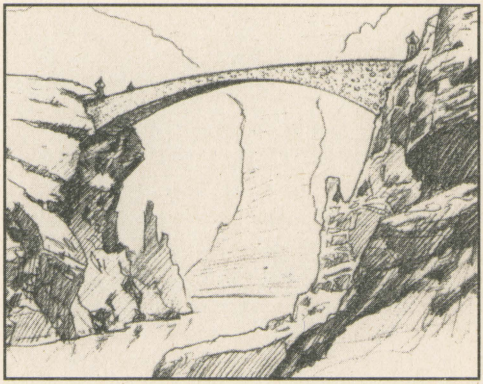
Diese erstaunliche und gleichzeitig größte Bauwerk der Höhlenwelt liegt in guten zweieinhalb Kilometern Höhe auf dem Stumpf eines Stützpfeilers im nördlichen Ostmeer. Die Festung ist von ungeheurer Größe und Erhabenheit, sie war bis zum Überfall der Drakken der Regierungssitz des Großthans der Höhlenwelt.



Das Bauwerk hat Mauern von Dutzenden von Metern Dicke; Türme, die in schwindelnde Höhen aufragen, und ist, man mag es kaum glauben, 80 Kilometer lang. Die größte Breite indes beträgt "nur" 7 Kilometer. Die Festung liegt auf dem Zentralplateau von Zulimaar, Nord- und Südpfeiler von Zulimaar besitzen keine Plateaus, sie ragen spitz und felsig aus dem Meer auf und sind nicht einmal für

die Landung eines einzelnen Drachen sonderlich geeignet. Beide jedoch gehörten zur Festungsanlage, auf ihnen gab es Beobachtungsposten und Leuchtfeuer.
Zulimaar beherbergte während der Zeiten der Großthans bis zu 140.000 Mann, das heißt, die bei weitem größte Streitmacht der Höhlenwelt. Dort gab es riesige Drachengezüchte mit Tausenden von erlesenen Tieren, eine berühmte und riesige Bibliothek und einen wundervollen Palast, in dem der Großthan lebte und regierte.
Zulimaar indes erlitt das traurigste Schicksal der Höhlenwelt. Als die Drakken kamen, wurde es innerhalb von weniger als einem Tag vollständig entvölkert und zerstört. Alle Flugdrachen, die sich zu dieser Zeit in Zulimaar befanden, wurden von den Drakken getötet. Sie richteten ein so unglaubliches Massaker an, daß man sagt, die Flugdrachen würden noch heute an dunklen Tagen ihr Wehgeschrei über diese Schreckenstat in die Lüfte hinauskreischen.

Die Thaiber-Brücke

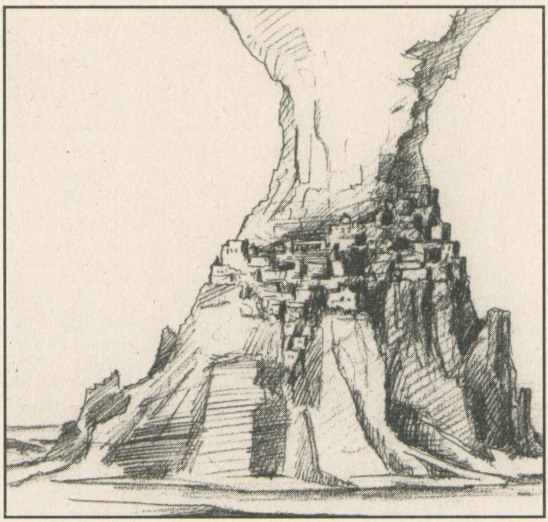


Eines unserer erstaunlichsten Bauwerke, die Thaiber-Brücke, die einst den Veldoorer Nordpfeiler mit der Südwand des Oberen Felsenmeeres verband, ist mangels Pflege und Wartung vor etwa siebzig Jahren eingestürzt. Nur die Kräfte wissen, ob es eines Tages möglich sein wird, dieses gewaltige, wundervolle Bauwerk wieder instandzusetzen. Dazu wären große Anstrengungen von vielen hingebungsvollen Männern vonnöten; es stellt sich die Frage, ob man unter der jetztigen Gewaltherrschaft der Drakken eine solche Mannschaft ins Leben zu rufen imstande wäre, und letztlich ob die Drakken dies überhaupt gestatten würden. Mir ist nicht bekannt, daß auch nur ein einziger Drakken jemals als Tourist die Höhlenwelt bereist hätte, oder daß die Fremden irgendeinen Respekt oder ein Interesse an der Schönheit unserer Welt bekundet hätten - sei es an irgendwelchen Naturdenkmälern oder an den Errungenschaften unseres Volkes.

Die Regenbogen-Stadt

Ähnlich wie der Thaiber-Brücke ergeht es auch der Regenbogen-Stadt, die inmitten des Landes Og mehr und mehr verfällt. Wie man weiß, ist Og wegen den Oga-Echsen nur sehr dünn besiedelt, doch die Regenbogen-Stadt war in früheren Zeiten wegen ihrer exponierten Lage eine beachtliche Ansiedlung auf Og. Sie zieht sich über einer Höhe von fast zwei Kilometern am Großen Östlichen Merchmer-Pfeiler hinauf, dessen Südseite von einer unerklärlichen Struktur von Simsen, Graten und dazwischen unzähligen kleinen Höhlen durchsetzt ist. Dies erwies sich als idealer Platz für eine große Ansiedlung, da sie Schutz vor den Oga-Echsen bot und gleichzeitig auch ein Übermaß an hervorragenden Landeplätzen für unsere kleinen Drachen bereitstellte.

Die Regenbogen-Stadt war für mehr als tausend Jahre die uneingeschränkte Metropole des Landes Og - dort blühte das Leben und der Handel wie während dieser Epoche fast nirgendwo sonst in der Höhlenwelt. Im Inneren des Merchmer-Pfeilers, in den man sich im Laufe der Jahrhunderte immer tiefer hineingegraben hatte, entstanden in wundervollen Gewölben hervorragende Universitäten, Bibliotheken und Stätten der Kultur und der Andacht.
Aber die Regenbogen-Stadt fiel dem Angriff der Drakken ebenso zum Opfer wie Sekamidoor, die Inselhauptstadt Unifar von Chjant, Zulimaar oder Thula. Seit Hunderten von Jahren lebt dort niemand mehr, und eigentlich kennt man heute nur noch ihre ungefähre Lage. Die wundervollen Bauwerke zerfallen und stürzen die Hänge hinab; die labyrinth-artigen Gänge und Katakomben tief in den Felsen verkommen, stürzen ein oder dienen allerlei Tieren als Wohnstatt. Es ist ein Jammer. Ich selbst habe die Regenbogen-Stadt nie erblickt, ebensowenig wie die Thaiber-Brücke oder die Abtei von Bor Arkramoria. Aber ich habe sehr viel darüber gelesen. Vielleicht finde eines Tages noch einmal die Zeit und Möglichkeit, diese wundervollen Plätze zu besuchen.



Andere, erwähnenswerte Zeugnisse unserer Architektur sind uns leider schon vor langer Zeit vollständig genommen worden. Auch die Bibliothek von Xasmar, die vor vielen tausend Jahren von den Mönchen von Xasmar auf Akrania gegründet wurde, wurde von den Drakken bis auf die Grundmauern niedergebrannt.
Ähnliche Schicksale ereilten den gewaltigen Leuchtturm von Südmeerfleck, die schwebenden Gärten der Inselfestung von Zulimaar und leider auch die wundervolle Wolkeninsel, die von den Drakken völlig zerstört wurde.

Die Malerei

Unsere Maler können sich heute kaum noch erlauben, Bilder traditionellen Volksempfindens zu malen. Sämtliche Werke kritischer Natur werden von den Drakken konfisziert, und den Künstler kann bis zu Deportation in die Minen oder der Todesstrafe alles blühen. Kurz nach der Besetzung durch die Fremden, als der allgemeine Widerstand innerhalb der Bevölkerung noch groß war, hatten die Drakken Säuberungsaktionen von solch gnadenloser Brutalität durchgeführt, daß ihre Auswirkungen sogar noch heute zu spüren sind.
Die berühmte Galerie der Alten Meister, die man in früherer Zeit in Sekamidoor hatte besuchen können, wurde beim Angriff der Drakken dem Erdboden gleichgemacht.

So erging es allen bekannten Galerien und Kunstsammlungen - in dieser Hinsicht haben die Drakken mit konsequenter Gründlichkeit gearbeitet, und uns Unsagbares angetan. Allein wir Rebellen haben einige wenige alte Originale retten können, aber es sind bedrückend wenige; man kann sie an zwei Händen abzählen.

Die Bildhauerei

Hier besitzen wir noch einige wenige unserer alten Kulturgüter - die erstaunlicherweise nicht der Zerstörungswut der Drakken zum Opfer gefallen sind. Leider sind sie vollständig auf die Stadt Thula in Akrania beschränkt, die im Drakkenkrieg, wie schon erwähnt, am besten davonkam. Die alten Universitäten von Thula stehen noch heute, wiewohl die Gebäude langsam am verfallen sind. Niemand studiert dort mehr, und niemand hat Zeit und Lust, (und auch die Möglichkeit) die schönen alten Gebäude vor dem Verfall zu bewahren. Dort jedoch, in den Innenhöfen, Galerien und Arkaden gibt es noch Denkmäler, Statuen und Bildhauerarbeiten, die an unsere alten Traditionen erinnern.
Von dem kolossalen Drachenspalier vor der Universität von Unifar gibt es nur jedoch noch alte Erzählungen, und auch die großen Denkerstatuen von Sekamidoor und die berühmten Steinernen Bäume der Regenbogen-Stadt sind nur noch Geschichte.

Die Musik

Die Musik hat erfreulicherweise die Drakkeninvasion einigermaßen unbeschadet überstanden, wenn auch etliche der unwiederbringlichen Original-Partituren großer alter Komponisten wie Kouss, Geelhor oder Machapernare in den Bibliotheken verbrannten und unwiederbringlich verloren sind.
Die Kompositionen selber existieren jedoch weiter, denn es gibt ungezählte Musiker, die sie im Ohr, oder in den Händen mit sich tragen, oder sie selber später wieder niedergeschrieben haben. Die Musik ist eine im Volk viel zu verbreitete Kunst, als daß man sie in irgendeiner Form ausrotten könnte, ohne damit das ganze Volk ausrotten zu müssen.

Die Dichtkunst

Sie hat wohl die konsequenteste aller Vernichtungsaktionen der Künste ertragen müssen, denn alle Bibliotheken und Büchersammlungen wurden von den Drakken ohne Gnade vernichtet. Aber die Dichtkunst und Schreiberei ist die rebellischste von allen, denn sie bedient sich des Wortes, und das ist nicht auszumerzen. Man kann sich Geschichten, Legenden oder Gedichte erzählen oder merken und sie weitergeben, ohne daß ein Drakken jemals etwas nachweisen könnte. Oder man schreibt die Dinge auf, und macht auf diese Weise vielen Leuten zugänglich, was einen bewegt, oder gegen was man rebelliert. Ich bediene mich selbst gerade dieses Mittels. Wiewohl es nur noch wenige alte Bücher gibt, werden wieder welche entstehen. Sie gehören zu unseren stärksten Waffen.

Das Buch Holt

Die Geschichte und die Kräfte unserer Welt

Das lange verschollene Buch Holt erzählt von der Schöpfung unserer Welt. Wiewohl man daran zweifeln könnte, ob es sich wirklich Stück für Stück so zugetragen hat, wie es dort beschrieben ist - das Buch Holt ist nach meinem Glauben ein Werk großer geistiger und sittlicher Reife, denn es hält uns Sinnbilder vor Augen, die gut und weise sind.
Es waren die ewig widerstreitenden Kräfte der Ordnung und Unordnung, an deren Reibungskanten unsere Welt entstand. Dort entstand auch, lange bevor es unseren Planeten gab, das Leben, und zu einer Zeit wurde unsere Welt damit befruchtet.
Das Buch Holt berichtet, daß wir Höhlenweltler schon das zweite Geschlecht unseres Planeten sind; daß das erste auf der Oberfläche der Welt lebte, aber daß es nicht mit den Schätzen der Natur und des Lebens umzugehen vermochte, und mitsamt ihrer Welt unterging. Nur durch die Tat eines großen Helden erlangte dieses Volk eine neue Chance: Den Neubeginn innerhalb der gigantischen Höhlensysteme unserer Welt - die es bis dahin nicht gekannt hatte.
Tausend mal Tausend mal Tausend Jahre sollen seither vergangen sein. Zu dieser Zeit existierte hier unten in unseren Höhlen ein unberührtes Paradies. Drei Elementargewalten gab es, die das Leben im Gleichgewicht hielten: Das lebensspendende Wasser, die uns tragende Erde und der Himmel, der uns beschützte. Jede dieser Elementargewalten wurde manifestiert durch einen Weisen.

Die Drei Alten Weisen

Der Weise des Wassers war der blaue Whaal, ein riesiges Lebewesen, das durch die Meere streifte und über das Wohlergehen und das Gleichgewicht aller Wasserwesen wachte.
Der Weise des Himmels war ein gewaltiger Drache, der das Leben beschützte, der aber auch diejenigen strafte, die sich aus Eigensinn oder Dummheit gegen die Prinzipien stellten. Der Weise der Erde indes war ein riesiger Baum, standhaft und ewig, der Philosoph der Welt und Bewahrer des Lebens.
Es betrübte die drei Weisen, daß sie nicht nach ihrer Lust miteinander reden und philosophieren konnten, denn der Whaal konnte nicht das Land betreten, der Baum konnte nicht in die Lüfte hinauf steigen und der Drache vermochte nicht in die Meere hinabzutauchen.
So überlegten sie, wie sie die Dinge verändern konnten.

Der Große Drache indes hatte das winzige Grüpplein der Überlebenden des ersten Geschlechtes unserer Welt entdeckt, das sich zögernd und schüchtern in seiner neuen Umgebung bewegte. Er hatte es eine Zeitlang argwöhnisch beobachtet, dann aber mit Befriedigung festgestellt, daß sich die Fremden sehr zurückhaltend verhielten. Schließlich berieten sich die drei Alten Weisen auf ihre zeitraubende und umständliche Art, und gelangten zu dem Schluß, daß ihnen die Kräfte ein Volk in die Welt geschickt hatten, das möglicherweise dazu geeignet war, zusammen mit den Drei Alten Weisen den weltalten Mißstand zu überwinden, nur unter großen Umständlichkeiten miteinander komunizieren zu können.

Das Volk der Überlebenden

Der Drache, der aufgrund seiner größeren Beweglichkeit schon immer der Bote und der Wächter gewesen war, entsandte seine Kinder, die kleinen Flugdrachen zu den Überlebenden. Die Flugdrachen berichteten ihm, daß sich das Volk, wie es damals genannt wurde, der Natur gegenüber sehr respektvoll verhielte, wiewohl es auch voller Angst zu sein schien.
So begab sich der Große Drache selbst zu ihnen. Das Volk erstarrte in Furcht vor dem riesigen Wesen, und flüchtete in seine Höhlen und Verstecke. Der Große Drache verstand ihre Furcht nicht. Doch dann begann er zu ahnen, daß es etwas besonderes in der Geschichte der Fremden geben mußte. Zu diesem Zeitpunkt wußte er noch nichts darüber, daß sie aus einer Welt des Untergangs und der Gewalt stammten, und noch immer mit dem Schrecken im Herzen lebten. Er spürte, daß es ein langer Weg werden könnte, mit dem Volk vertrauensvollen Kontakt aufzunehmen. Aber er war nicht ungeduldig. Er hatte große Hoffnung, daß es im Laufe der Zeiten gelingen würde.

So kehrte er zurück und beriet sich mit abermals mit dem Blauen Whaal und dem Alten Baum. Man gelangte zu dem befriedigenden Schluß, daß es weise wäre, sich Zeit für diese Entwicklung zu lassen. Die Welt befand sich in bestem Gleichgewicht, und eine zu rasche Neuerung in den alten Gefügen könnte Unruhe mit sich bringen. Und das war nicht im Sinne der Weisen.
Seit Anbeginn der Zeiten habe man damit leben können, daß der Dialog zwischen den Weisen mit Umständen verbunden war, und so würde man es noch eine Zeitlang halten können. Besser erschien es, wenn die neuen Verhältnisse ihre Zeit fänden, sich in der Höhlenwelt zu festigen.

So vergingen ungezählte Jahre, in denen sich das Volk und die Drei Alten Weisen einander annäherten. Noch für lange Zeit blieb das Volk eine kleine Gruppe, das sich auf der kleinen Insel Ur, deren Lage heute jedoch vergessen ist, langsam entwickelte. Das Volk gab indes der Welt den Namen Holt, was, wie wir heute glauben, ein Kurzwort für Höhlenwelt ist. Der große Drache entsandte seine Kinder, was auch der Blaue Whaal tat, und Bäume gab es indes überall an Land. So wuchs im Laufe der Jahrtausende eine gesunde Beziehung zwischen der Höhlenwelt und seinen neuen Bewohnern - ohne jedoch, daß letztere etwas tiefer gehendes über die Urgeschichte und die Drei Alten Weisen von Holt gewußt hätten.

Der Zusammenschluß

Schließlich entschieden die Weisen, nachdem es eine lange, harmonische Zeit des Zusammenlebens gegeben hatte, daß das Volk der Holter nunmehr in die tieferen Zusammenhänge der Welt eingeweiht werden sollte. Man wollte die große Aufgabe meistern, einen weltumspannenden Dialog zwischen allen Intelligenzen von Holt herzustellen, zu pflegen und auszubauen. Abermals begab sich der Große Drache zu dem Volk - diesmal, um den großen Kontakt wirklich zu beginnen.

Das Volk empfing ihn diesmal mit deutlich weniger Furcht - aber dennoch großem Respekt. Der Drache stellte mit Überraschung aber auch Freude fest, daß das Volk einen Glauben begründet hatte, der sich weitestgehend mit dem deckte, was in der Höhlenwelt tatsächlich galt.

Man verehrte ihn und den Blauen Whaal, den man bisweilen vor der Küste schon erblickt hatte, als elemantare Kräfte der Welt. Allein von dem dritten Weisen, dem alten Baum, hatte man nur eine ungenaue Vorstellung, ahnte aber, daß es auch eine Kraft der Erde geben mußte.
In langen Gesprächen mit den Gelehrten der Holter fand der Drache heraus, daß das Volk in seiner Vorgeschichte auf der Oberfläche dieser Welt schon einmal in Berührung mit Kräften gekommen war, die den drei Alten Weisen der Höhlenwelt entsprachen.
Der Drache stellte fest, daß es sehr kluge und weise Männer unter den Gelehrten der Holter gab; daß sie schon aus eigener Kraft Philosophien entwickelt hatten, die den wahren Umständen und Zusammenhängen der Welt sehr nahe kamen.

So unterrichtete er frohen Mutes die beiden anderen Weisen von den Dingen und konnte bald darauf die Holter mit der Nachricht beglücken, daß man sie für die Große Aufgabe erwählt hatte.
Es war dem Volk fortan gestattet, mit Hilfe der kleinen Flugdrachen Entfernungen zu überwinden, die Meere auf den Rücken der Whaale zu bereisen, und die weisen Bäume um Rat und Schutz zu ersuchen. Sie durften fortan das ganze Land der Höhlenwelt bereisen, besiedeln und bebauen. Im Gegenzug sollten sie überall auf der Welt Enklaven der Andacht gründen; Tempel, in denen sich Gelehrte und Philosophen der Aufgabe widmeten, die Natur der Dinge zu ergründen, und den Kontakt und den Gedankenaustausch mit und zu den Elementargewalten aufrecht zu erhalten und zu pflegen. Zu diesem Zeitpunkt gaben die Drei Alten Weisen den Holtern einen neuen Namen.
Wenn dies damals tatsächlich geschehen ist, liegt darin der Grund für die Überlieferung, daß die Höhlenweltler ihren Namen vergessen hätten, denn heute weiß niemand mehr, wie er gelautet haben soll.

Das Zeitalter der Blüte

Aber bleiben wir bei der Geschichte, die das Buch Holt uns lehrt. Eine neue Welt erblühte. Selbstverständlich geschah das nicht von Heute auf Morgen, vielmehr vergingen ungezählte Jahrtausende. Die kleine Gruppe der Holter, die sich bis dahin nur auf auf der Insel Ur ausgebreitet hatte, brauchte viel, viel Zeit, um die Welt zu bereisen, Kolonien und Siedlungen zu gründen, und um schließlich so zahlreich zu werden, daß es die ganze Welt besiedelt hatte. Auch war das nicht gefahrlos. So schön und harmonisch Holt auch war - es gab Gefahren für jedes lebende Wesen, so wie es sie überall im Kosmos gibt. Es war eine Entwicklung über ungezählte Jahrtausende, bis die Zivilisation soweit erblüht war, bis sie den heutigen Stand erreicht hatte - oder besser: Den Stand vor dem Überfall der Drakken.
Überall auf den Inseln und Kontinenten von Holt entstanden Tempel, die von weisen Männern und Frauen bewohnt wurden. Sie pflegten den Kontakt zu den Alten Weisen und ermöglichten einen Gedankenaustausch, der sehr viel einfacher vonstatten ging, als es in früheren Zeiten möglich war.
Der berühmteste Weise unter den Holtern war zu dieser Zeit der Gelehrte Chromar. Er war es, der die drei Gilden gründete: Die Gilden der Drachenmeister, der Whaalmeister und der Baummeister. Sie waren die auserwählten Männer, die die Sprachen der Elementargewalten erlernten, und es zu höchster Meisterschaft in den Künsten der Kommunikation mit den Drei Weisen brachten. Ihnen gehorchten fortan die Drachen, Whaale und Bäume niederer Ränge

und so wurde es möglich, daß die Zivilisation zu höchster Blüte kam.
Die Drachenmeister vollbrachten wahre Wunderdinge, die züchteten Tiere, die schwere Lasten tragen konnten; andere, die pfeilschnell riesige Strecken hinter sich zu bringen vermochten und wieder andere, die in den Diensten der Armeen standen, die über die Ordnung zwischen den Völkern wachten. Die größten und besten Militärstrategen die es je in der Höhlenwelt gab, entstammten der Innung der Drachenmeister. Ihr Ruf, trotz aller Kampfeskraft besonnen und nach Kräften friedvoll zu handeln, ist sprichwörtlich.
Die Whaalmeister erlernten die Sprache der Whaale und im Besonderen die der Buckelwhaale - jener Meeressäuger, die mit ihrem Rücken niemals untertauchten. Diese waren in der Lage, gewaltige Lasten zu transportieren, und da die Whaale unteinander kommunizierten und alles über die Meere wußten, geriet niemals ein Seefahrer in Not oder erlitt gar Schiffbruch. Die Whaale selbst lehrten durch ihre Sanftmut und Geduldigkeit die Whaalmeister so manches über das Leben, und die Alten der Whaalmeister wurden oft in die höchsten Richterämter berufen.
Die Baummeister indes waren diejenigen, die es zu höchster Reife in der Philosophie brachten, und die all den Wissensschatz, den die Bäume über die Äonen angesammelt hatten, aufschrieben und interessierten jungen Leuten beibrachten. Sie wachten über das Gleichmaß der Dinge, und binnen weniger Generationen hatte sich eingebürgert, daß sich aus ihren Reihen die höchsten Regierungsämter rekrutierten. Ein alter, erfahrener Baummeister geworden zu sein hieß, womöglich sehr bald in die Geschicke einer Innung, einer Länderei oder gar eines ganzen Landes einzugreifen.

Der Beginn des Niedergangs

Es kamen gute Zeiten; Zeiten in denen die Höhlenwelt zu großer Blüte in Wohlstand, Wirtschaft und Bildung gelangte. Das Buch Holt schließt jedoch damit, daß eine Zeit anbrach, in denen die Holter begannen, ihren alten Namen zu vergessen, immer mehr Besitz anzuhäufen und die alten, guten Traditionen zu vergessen. Es war die Zeit, da man die Ratschläge der Baummeister nicht mehr so gerne hörte, denn sie forderten mitunter, auf Dinge zu verzichten, um nicht das Gleichwicht der Kräfte zu gefährden. Doch in dieser Zeit des Wohlstandes wollte niemand verzichten. Es wurde berichtet, daß die Whaalmeister begonnen hatten, sich mit ihren Tieren hinaus auf die Meere zurückzuziehen, und die Drachenmeister sich über die Maßen bemühten, die Kontakte zwischen den Gilden, den Drei Alten Weisen und den Holtern aufrecht zu erhalten. Die letzten Zeilen sprechen davon, daß sich schwere Zeiten ankündigen, und erinnern an eine Mahnung des großen Chromar. Diese besagt, daß das Volk der Holter immer mit großer Ruhe und Umsicht handeln sollte, denn wenn die Wurzel eines Baumes faul ist, wird sein Ende mittunter vom Schicksal noch dadurch beschleunigt, daß die Termiten über ihn herfallen.

Seit die letzten Zeilen des Buches Holt geschrieben wurden, sind über zweitausend Jahre vergangen. Inzwischen sind wir die Sklaven der Drakken geworden, und es liegt nicht fern zu glauben, daß Chromars Prophezeihung eingetroffen ist.

Die Tiere und Pflanzen der Höhlenwelt

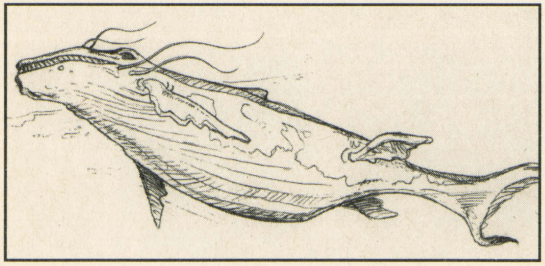
Die Tiere und Pfanzen unserer Welt sind von großer Vielfalt, und hier haben uns die Drakken Unsägliches angetan, indem sie die allermeisten unserer wissenschaftlichen Werke vernichteten. Wieviele Jahrtausende wird es dauern, bis all diese Dinge wieder erforscht sind - gerechnet von dem Tage an, da wir die Drakken eines Tages vielleicht los sein werden. Vorher würden wir gewiß keine Möglichkeit erhalten, wieder richtige Forschungen betreiben zu können - die Fremden würden das auf jeden Fall zu verhindern trachten.
So kann ich hier über die Tiere und Pflanzen unserer Welt nur die spärlichen Informationen zusammentragen, die uns geblieben sind. Der Übersichtlichkeit halber unterteile ich sie in die Bewohner der Meere, des Landes und der Lüfte.

Meeresbewohner

Unsere Meere sind bevölkert von mannigfaltigen Lebewesen. Es gibt tausende von Fischarten, Krustentieren, Seeschnecken und -Schlangen, Meeressäugern und Kleinstlebewesen. Manche von ihnen bevorzugen die Küstennähe, andere sind nur weit draußen in den Weiten der Ozeane zu finden. Sie unterscheiden ihre Aufenthaltsgebiete auch nach der Wassertemperatur, der Wassertiefe, dem Nahrungsangebot und den Strömungen. Leider kennen wir oft nur noch die Namen der Tiere, ohne noch über tiefergehenderes Wissen über sie zu verfügen. Die wichtigsten Arten der Meeresbewohner seien jedoch hier kurz zusammengefaßt:

Der Whaal

Der gewiß bekannteste Bewohner der Meere ist der blaue Whaal - ein riesiger Meeressäuger mit zahreichen Unterarten. Um den Whaal ranken sich ungezählte Legenden. Vor vielen Jahrhunderten einmal war er ein heiliges Tier - doch vor etwa zweihundert Jahren begannen die ersten gewissenlosen Fischer damit, Whaale zu jagen. Dies hat sich bis heute fortgesetzt und scheint in den letzten Jahrzehnten immer schlimmer geworden zu sein.
Es gab einmal die Innung der Whaalfahrer - die es verstanden, auf den Rücken der Buckelwhaale durch die Meere zu reisen. Die Buckelwhaale sind die bei weitem größte Whaalart und sie haben die Eigenart, mit ihrem Rücken niemals unterzutauchen, sodaß eine Reise auf ihnen überhaupt keine Gefahr ist. Die Buckelwhaale jedoch sind selten geworden, und soweit mir bekannt ist, hat man seit vielen, vielen Jahren keinen mehr von ihnen gesehen. Die schlimmsten Befürchtungen gehen dahin, daß diese heiligen Tiere ausgestorben sind.

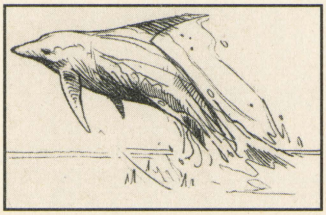


Der Säumling

Diesen kuriosen Namen soll der Fisch aus dem Grund haben, daß er es stets versäumt davonzuschwimmen, wenn es ihm an den Kragen geht. Er durchstreift in riesigen Schwärmen die warmen Meere der Höhlenwelt und ist ein hervorragender Speisefisch. Die Fischer holen ihn in großen Mengen aus dem Meer - auch wenn sie nur ein kleines Netz hineinwerfen.
in den letzten Jahrzehnten zeichnet sich aber auch hier eine bedenkliche Entwicklung ab. Seit man entdeckte, daß sich durch das Abkochen der Säumlinge ein gut verwertbares Lampenöl ergibt, sind manche Fischer dazu übergegangen, Säumlinge mit riesigen Netzen in übermäßigen Mengen aus dem Meer zu holen.
Ich bin mir nicht sicher, ob sich das nicht eines Tages rächen wird. Die Kräfte haben uns die Fische gegeben, um uns zu speisen, nicht aber dafür, daß wir sie unnütz töten und zu billigem Lampenöl verkochen.

Der Schelm

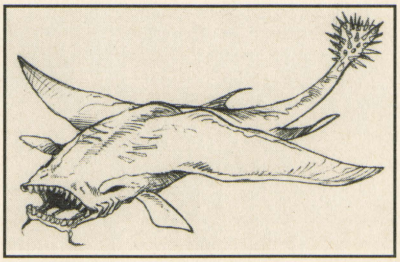
Dieser Verwandte der Whaale ist, ebenso wie er heißt, ein Schelm der Meere. In kleinen Verbänden durchstreifen diese Tiere die Meere und empfinden ganz offensichtlich eine enorme Freude an ihrem Dasein. Sie springen in wilden Eskapaden meterhoch aus dem Wasser, tauchen um die Wette, tummeln sich mitunter um die großen Whaale herum, und schnattern



wilde Laute, die man kilometerweit unter Wasser hören kann. Mancher Fischer berichtete, die Schelme verstünden sich wohl als die Polizei der Meere, denn sie verjagen mit gemeinsamen Kräften alle Räuber aus fremden Revieren, leiten verirrte Säumlingsschwärme in die warmen Strömungen, die sie zum Überleben brauchen und schützen Whaalbabys vor den gefährlichen Morbols und den Quaphoben.

Der Morbol

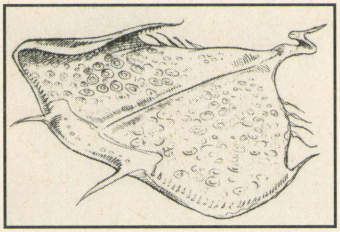
Dieser Bewohner der Meere ist ein unangenehmer Geselle, wiewohl er auch keine erwachsenen Whaale angreift - und auch keinem Holter schaden kann, sofern dieser nicht auf den ungewöhnlichen Gedanken kommt, weit draußen, im offenen Meer, baden zu wollen. Der Morbol ist wie ein Vogel unter Wasser, er hat weite Schwingen an den Seiten und einen flachen Körper, der nach hinten in einem Stakkato beweglicher Stacheln endet, vorn jedoch in ein fürchterliches, zähestarrendes Maul. Der Morbol ist ein Räuber, der alles jagt, was kleiner ist als er, und das sind, außer den Whaalen, fast alle anderen Meeresbewohner. Allein vor den Schelmen hat er gehörigen Respekt,



denn der Schelm ist sehr viel schneller und kann den Morbol mit seinen scharfen Rückenflossen erheblich verletzen. Die einzigen Feinde der Morbols sind die Quaphoben, und denen gehen sie geflissentlich aus dem Weg.

Der Quaphob

Dieses Monstrum ist der Schrecken der Meere. Es ist sehr groß und liegt flach wie ein Teppich am Grunde der Ozeane. Bewegt sich ein Opfer über einen Quaphob hinweg, schießt er nach oben und umschlingt den Unglücklichen in tödlicher Umarmung. Mit giftigen Stacheln wird das Opfer betäubt, und dann von den Hunderten von Mäulern, die der Quaphob auf seiner Oberseite besitzt, zerrissen und verspeist. Allein die Schelme sind schnell genug, um sich noch davon zu machen, jeder andere Meeresbewohner, ja sebst große Buckel-Whaale, sind Opfer der schrecklichen Ungeheuer geworden. Zum Glück sind sie nicht sehr zahlreich; Fischer haben berichtet, daß das Meer zu kochen begänne, wenn sich zwei Quaphoben begegneten.



Es gibt noch viele weitere Arten in den Meeren. Über manche erzählt man sich dunkle Legenden, andere, wie die kleinen Krebse, Schwarmfische oder Unterarten der Whaale sind uns sehr geläufig. Es steht zu hoffen, daß es eines Tages wieder umfassende Schriftwerke über den Artenreichtum in unseren Meeren geben wird.

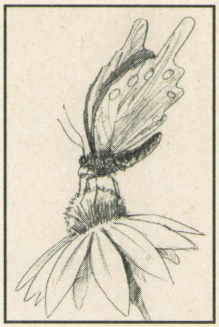
Tiere des Landes

Die landbewohnenden Tiere kennen wir, trotz der Vernichtung unserer wissenschaftlichen Werke, besser als die Meeresbewohner. Neben zahlreichen Insektenarten wie Spinnen, Fliegen, Termiten, Käfern und Schmetterlingen, unterteilen wir nach Haustieren, wozu zum Beispiel die Mulloohs und die Schratsen zählen, und nach wildlebenden Tieren wie die Murgos, die Babbus oder die Oga-Echsen.

Insekten

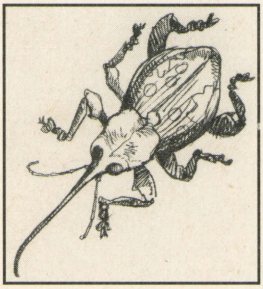
Unter den zahllosen Insektenarten gibt es einige, die uns Holtern gefährlich werden können, und deswegen will ich sie her erwähnen.

Gold-Schmetterlinge



Die Gold-Schmetterlinge sind hübsch anzusehen und eigentlich sehr harmlos, doch es kann lebensgefährlich werden, wenn man sie mit schweißnassen Händen berührt oder sie auf einem verschwitzten Körper landen. Beides dürfte höchst selten geschehen, es sei jedoch erwähnt, daß ihr Flügelstaub in Verbindung mit einer gewissen Menge Salz und Wasser zu einem Gift wird, wie es tödlicher in der Höhlenwelt nicht zu finden ist.
Sollte sich die Gefahr einer Berührung mit einem Gold-Schmetterling unter den genannten Umständen ergeben, dann bringt man am besten ein Dutzend Meter zwischen sich und das Insekt.

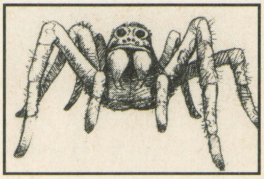
Mullooh-Käfer



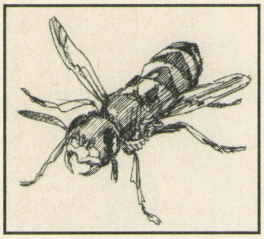
Der zweite unangenehme Geselle ist der Mullooh-Käfer. Es handelt sich um einen Symbionten der Mulloohs, der die großen Vierbeiner damit pflegt, daß er mit seinem Körper-Saft kleine Hautmilben betäubt, auflöst und dann verspeist. Gerät ein Mullooh-Käfer an einen Holter, dann versucht er bei ihm das gleiche. Leider nur ist unsere Haut sehr viel dünner als die der Mulloohs, und wir tragen schrecklich schmerzende Entzündungen davon. Es sollen auch schon Holter daran gestorben sein, wenn sie zuviele Wunden abbekamen, und sie nicht rechtzeitig einen Diktor finden konnten.
Die Mullooh-Käfer kann man vermeiden, indem man einem Mullooh-Reittier Zamdit-Wurzeln zu fressen gibt. Dies wirkt innerhalb von Minuten. Der Schweiß des Mullooh trägt dann einen Geruch, den die Mullooh-Käfer nicht ertragen können, und sie fallen von ihm ab, wie verdorrte Blätter von einem Baum.

Erdspinnen

Diese Spinnen sind äußerst gefährlich, da sie wahrhaft aggressiv sind, und mitunter beachtliche Größen erreichen. Sie graben sich in sandingen, trockenen Gegenden in den Boden ein und warten auf ein Opfer. Nicht selten ist es passiert, daß mehrere Spinnen einen einzelnen Mann angriffen, und ihn so furchbar bissen, daß er ohnmächtig wurde und nicht mehr fliehen konnte. Was diese Spinnen dann mit einem tun, will ich hier lieber nicht beschreiben.
Das einzige Gegenmittel bei einem solchen Überfall scheint zu sein, daß man die Spinnenkönigin, die bei einem solchen Angriff immer dabei ist, ausmacht, und sie, am besten mit einem Knüppel, tötet. Die anderen Tiere flüchten dann sofort. Möglicherweise wurde man dann schon gebissen, aber man hat nun einige Stunden Zeit, sich zu einem Diktor zu begeben, oder seine Wunden sonst irgendwie versorgen zu lassen.



Riesenhornissen



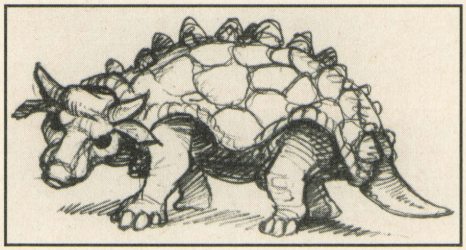
Diese überaus großen Fluginsekten sind - man könnte beinahe sagen: vollkommen ungefährlich. Sie sind nämlich absolut friedfertig. Das gilt natürlich nur, solange man sie in Frieden läßt. In Frieden lassen bedeutet, daß man sich ihren Nestern nicht zu weit nähert, und daß man gelassen bleibt, wenn sie einem um den Kopf herumsummen. Unsere Kinder haben den Umgang mit die Riesenhornissen (die so groß wie Spatzen werden können), soweit gelernt, daß sie auch dann Ruhe bewahren, wenn einmal eine Hornisse einem Kind auf dem Kopf oder dem Arm landet. Eine leichte Bewegung, und sie fliegt davon.
Fatal wird es allerdings, wenn man nach ihnen schlägt. Einen einzelnen Stich kann man verkraften, obwohl er sehr stark schmerzt und Kopfweh verursacht. Aber wenn weitere Hornissen in der Nähe sind, dann ist man verloren. Drakken sind allergisch gegen Hornissengift - es ist absolut tödlich für sie. Leider hat man noch kein Mittel gefunden, Hornissen dazu zu bewegen, aus eigenem Antrieb die Drakken anzugreifen.

Haustiere

Unter den Haustieren gibt es hauptsächlich drei Arten zu erwähnen, die schon seit Jahrtausenden domestiziert sind und uns allezeit hilf- und trostreich zur Seite standen. Es sind die Mulloohs, die Schratsen und die Hunde.

Mulloohs

Mulloohs sind die klassischen Nutztiere der Höhlenwelt. Es sind sehr große und kräftige Vierbeiner, die einen starken Rückenpanzer besitzen, unter den sie sich zurückziehen können und dann so gut wie unangreifbar sind. Sie sind reine Pflanzenfresser, leidlich intelligent, sehr genügsam und haben gewaltige Kräfte.
Sie leben in riesigen Herden ausschließlich auf dem großen Kontinent Og. Dort werden sie von Jagdgesellschaften eingefangen und nach überallhin in der Höhlenwelt verkauft.



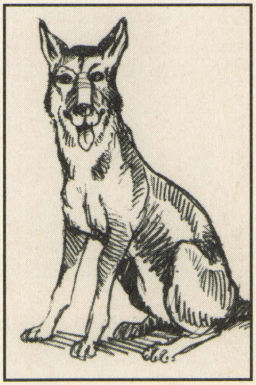
Mulloohs sind sehr robust, werden so gut wie nie krank und dabei auch ungeheuer alt. Die ältesten Tiere sollen bis zu 900 Jahren gelebt haben. Leider lassen sie sich in Gefangenschaft nicht nachzüchten, deshalb ist jeder, der ein Mullooh besitzen möchte, auf den Export von Og angewiesen. Ein Mullooh ist ein sehr wertvoller Besitz.
Die gewaltigen Risiken beim Fang und die Tatsache, daß sie einzeln mit Schiffen verschickt werden müssen, machen sie zu einem außerordentlich teuren Nutztier. Allein ihre große Lebensspanne bietet einen Gegenwert für ihren Preis. Ein ganz junges Mullooh, das Mulliih genannt wird, kann bis zu achttausend Folint kosten und ein erwachsenes Jungtier bis zu

zwölftausend - ab diesem Alter wieder werden sie wieder kostengünstiger. Indes, ein Mullooh von 500 Jahren kann einem dem Geldsäckel noch immer um 5000 Folint schmälern. Das Alter der Mulloohs kann man an der Färbung des Rückenpanzers erkennen. Ein Mulliih hat einen sehr hell rotbraunen Panzer, ein erwachsenes Jungtier einen kräftig dunkelbraunen, und ein altes Mullooh hingegen einen bis ins weißgrau reichenden. Wie man weiß, sind die Oga-Echsen die natürlichen Feinde der Mulloohs.

Schratsen

Schratsen sind mittelgroße, bullige Echsentiere mit flachem Kopf und ebensolchem Schwanz. Sie sind von hoher Intelligenz, und gleichsam auch sehr gefühlswarm. Das Phänomen der Schratsen ist, daß sie relativ kurzlebig sind, weil sie ein zu kleines Herz besitzen - und fast ausschließlich an Herzversagen sterben. Ihr Tod kündigt sich einige Tage vorher damit an, daß ihre Augen mit Blut anlaufen. Jahrhundertelang waren die Schratsen reine Schmusetiere, irgendwann jedoch begann man damit, sie kurz vor dem Zeitpunkt ihres Todes einfach zu schlachten. Man tat dem Tier damit kaum etwas Böses an, erschloß damit aber eine unglaublich ergiebige Quelle für Frischfleisch.
Schratsen sind inzwischen die Fleischlieferanten Nummer Eins geworden. Sie bieten vorzügliches Fleisch mit verschiedenen Geschmacksnuancen, je nach dem, ob es aus dem Bauch, dem Bein, dem Schwanz oder dem Nackenbereich stammt. Seit man dazu übergegangen war, Schratsen zu schlachten, konnte man auf die Jagd nach den Waldböcken verzichten, die aufwendig und teilweise grausam war.

Hunde

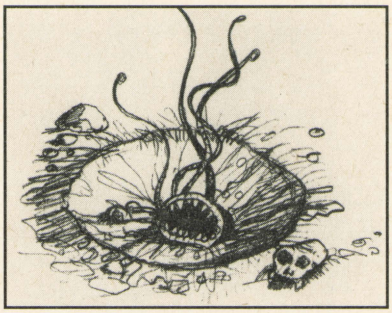


Man sagt, der Hund sei mit dem Holter in diese Welt gekommen. Diese Tiere sind auf die Partnerschaft mit uns angewiesen, aber auch außerordentlich treue und nützliche Gefährten. Hunde bewachen das Haus, spielen mit den Kindern, gehen mit auf die Jagd und eigenen sich vorzüglich als Wachtiere Mullooh-Herden. Hunde hassen Drakken. Deswegen ist es jedem Holter verboten, einen Hund irgendwo in der Nähe eines Drakkenstützpunktes zu halten oder mitzubringen. Wenn letzteres nicht zu vermeiden ist, dann sind Hunde an kräftigen Leinen und mit Maulkörben zu halten. Ebenso wie die Hunde die Drakken hassen, haben letztere Angst vor ihnen. Ein kräftiger Hund kann leicht einen unbewaffneten Drakken töten, obwohl diese Echsenwesen ansonsten beinahe unbezwingbare und tödliche Krieger sind. Mit Hunden jedoch kommen sie nicht zurecht. Man weiß bis heute nicht, warum die Drakken darauf verzichtet haben, in einer Säuberungsaktion alle Hunde unserer Welt töten zu lassen.

Die wildlebenden Tiere

Unter den wildlebenden Landtieren der Höhlenwelt gibt es höchst unterschiedliche, wie sich zum Beispiel in den Verschiedenheiten zwischen den Mörderwürmern, den Waldböcken und den Oga-Echsen ausdrückt. Ich will hier versuchen, jede der wildlebenden Rassen, die für einen Reisenden von irgendwelchem Belang sein könnten, aufzuführen.

Der Mörderwurm

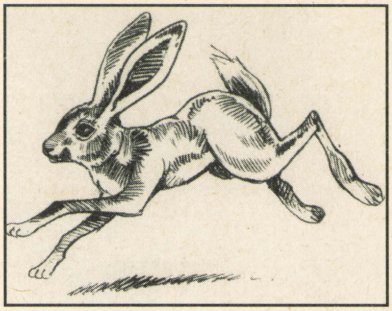


Dieses Tier ist eine zum Glück selten gesehene Laune der Natur, denn eine Begegnung mit ihm ist niemandem zu wünschen. Der Mörderwurm lebt in der Erde, und man hat noch nicht feststellen können, daß er irgendeinen Untergrund bevorzugt. Das heißt, er kann theoretisch überall lauern.
Höchste Aufmerksamkeit ist geboten, wenn man irgendwo einen seltsamen Trichter in der Erde erblickt. Die Mörderwürmer graben sich von unten bis an die Erdoberfläche und lauern mit geöffnetem Maul knapp darunter. Hatte der Mörderwurm bereits ein Opfer gefangen, dann erst zeigt sich jener Trichter. Gerät man zu nahe an das Versteck eines solchen Wurmes heran, dann explodiert die Erde und ein Bündel grauenvoller Tentakel schießt von dort hervor, die das Opfer erbarmungslos umschlingen und es in das Loch hinabziehen. Hat das Opfer erst einmal den Punkt erreicht, an dem das Maul verborgen ist, wird es dort von einer mörderischen Ansammlung spitzer Zähne erwartet und grausam zerrissen. Gegen Mörderwürmer hat man nur eine Möglichkeit: sich vor dem Erreichen des Maules mit einem Schwert aus den Tentakeln herauszuschlagen. Aber dazu bleibt zumeist kaum Zeit.
Hat man einmal einen Mörderwurm-Trichter entdeckt, dann sollte man soviel wie möglich brennendes Holz hineinwerfen. Dies ist ein probates Mittel, diese schrecklichen Monstren zu töten.

Der Babbu

Der Babbu ist ein großer Laufvogel, der in seinem Gefieder prachtvoll anzusehen ist. Allzu lange sollte man ihn jedoch nicht bestaunen, denn er wird schnell wütend und greift einen dann an.
Unglücklicherweise läßt er dann nicht mehr von einem ab, sodaß es nur zwei Möglichkeiten gibt: Man muß sich außerhalb seiner Reichweite begeben, und das heißt, auf einen Baum, einen Felsen oder in eine Höhle zu klettern. Ist das nicht möglich, wird man den schönen Vogel leider umbringen müssen, denn er verzeiht einem die Ruhestörung nicht, und wird einen solange verfolgen, bis er einen mit den Hieben seines stumpfen Schnabels umgebracht hat. Das kann er, allerdings ist das ein langwieriger Prozess, den zumeist der Babbu nicht überlebt, denn irgendwann beginnt sich jedes Opfer zu wehren.

Der Hase



Hasen gibt es fast überall in der Höhlenwelt. Obwohl sie sehr groß werden (bis zur Gürtellinie eines Erwachsenen), sind sie äußerst scheu und ängstlich, und nehmen vor jedem lebenden Wesen Reißaus. Das Fleisch des Hasen ist durchaus genießbar. Einen Hasen zu erlegen, ist jedoch ein gewaltiges Problem, denn er ist unsagbar schnell. Mancher Jäger hat schon behauptet, daß ein Hase einem wohlgezielten Pfeil ausgewichen wäre, der aus weniger als zwanzig Metern auf ihn abgefeuert wurde.

Der Waldbock

Diese hochbeinigen, schnellen Pflanzenfresser bevölkern unsere Wälder und sind die Lieblingsbeute aller Raubtiere. Sie waren auch von uns Holtern sehr als Bereicherung unserer Speisezettel geschätzt. Waldböcke sind aber auch seit alters her Sinnbilder für Stolz, Würde und Gewandtheit - und dies besonders in der Zunft der Jäger. Seit sie durch die starke Bejagung und Verfolgung durch andere Räuber immer weniger geworden sind, mögen sie die Jäger nicht mehr schießen - sie würden letztlich damit ihr eigenes Wappentier ausrotten. Die Notwendigkeit zur Jagd der Waldböcke hat sich dann ja durch die Schratsen-Schlachtung erledigt.

Unglücklicherweise aber haben sich die Drakken, und mit ihnen auch die ihnen zuarbeitenden Kollaborateure, auf die Jagd nach Waldböcken spezialisiert. Sie haben unfehlbare Methoden, diese stolzen Tiere zu erlegen, und die Sorge der Jäger wird immer größer, daß die Waldböcke bald aus unserer Welt verschwunden sein werden. So hat es sich ergeben, daß jeder Holter, der noch eine Winzigkeit für seine Heimatwelt empfindet, Waldböcke aus Fallen befreit, sie gesundpflegt oder versteckt, wann immer sich Anlaß und Gelegenheit dazu bietet. Das allerdings haben die Drakken zuletzt unter Strafe gestellt.

Die Land-Murgos

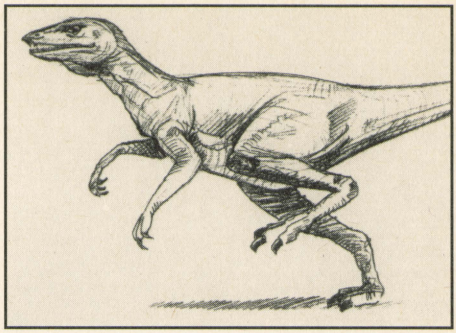
Land-Murgos sind die typischen Raubtiere unserer Welt. Es gibt sie in vielen Unterarten. Murgos sind Vierbeiner, die zweibeinig zum Angriff übergehen und dabei so schnell rennen können wie ein erwachsener Holter. Sie besitzen breite Köpfe mit sehr kräftigen Fängen, einen rotbraunen bis gelbbraunen Pelz und klauenbewehrte Pranken.

Der Akranische Murgo ist der größte von allen, und einem solchen Tier sollte man nach Kräften aus dem Wege gehen, denn er kann einen Holter mit Leichtigkeit töten. Akranische Murgos jagen Waldböcke, Babbus und wilde Waldhunde. Der Murgo von Veldoor ist weniger gefährlich, denn er erreicht bei weitem nicht die Größe des akranischen. Doch mitunter greifen sie in Rudeln an, und dann wird es auch auf dem Boden von Veldoor gefährlich. Einen Murgo sollte man mit einem Geschoß oder einer Klinge in den Unterleib treffen, denn dort ist er am empfindlichsten. Das aber heißt, ihn so nahe herankommen zu lassen, daß er sich aufrichtet, und das ist zweifellos nur eine Sache für erfahrene Waldläufer und Jäger.

Oga-Echsen

Diese Tiere sind neben den Mörderwürmern sicherlich die rätselhaftesten in unserer Welt. Sie leben ausschließlich auf dem Kontinent Og und jagen dort Mulloohs.
Es handelt sich um Raubsaurier, die zwischen zweieinhalb und fünf Metern hoch werden, und auf ihren muskulösen Hinterläufen Geschwindigkeiten erreichen, die wahrhaft unvorstellbar sind. Man hat Ogas so schnell rennen sehen, wie ein Flugdrache unter günstigsten Bedingungen segeln kann. Sie durchmessen einen Kilometer in wenigen Sekunden. Ogas sollen über einhunderfünfzig Meter weit gesprungen sein, dabei mühelos über große Bäume hinweg.
Sie besitzen fürchterliche Kiefer, und werden im Blutrausch zu einem wahren Wirbelsturm, der alles in seiner Reichweite in kürzster Zeit tötet und vernichtet. Nicht einmal ein großer, erwachsener Sonnendrache mit einer Spannweite von vierzig Metern und Krallen, die ein Haus zermalmen könnten, würde es mit einer durchschnittlichen Oga-Echse aufnehmen können.
Die Ogas sind nicht sehr zahlreich, denn sie haben trotz ihrer schier unglaublichen Kampfkraft deutliche Probleme, Mulloohs zu erlegen. Wenn ein Mullooh eine Oga-Echse nahen

sieht, dann verzieht es sich blitzschnell unter seinen Panzer, und der ist so dick und zäh, daß selbst eine Oga-Echse nicht hindurchbeißen kann. Die einzige Chance der Ogas, ein Mullooh zu erlegen, besteht darin, es in weniger als zwei Sekunden zu überraschen, sodaß es sich nicht einpanzern kann. Und das wiederum ist ein Glücksfall für eine Oga-Echse.



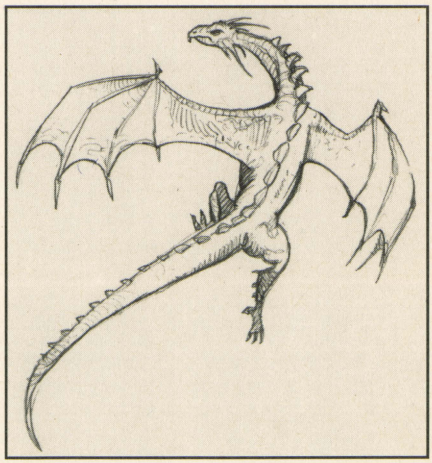
Da diese Tiere nur mäßigen Erfolg bei ihren Beutezügen auf Mulloohs haben, greifen sie ohne zu zögern auch jedes andere Lebewesen an, das sich in ihrer Reichweite befindet. Selbst der schnellste Hase kann einer Oga-Echse nicht entkommen. Man wird auf Og auch keinen Flugdrachen finden, der auf dem Erdboden landet. Er könnte nicht so schnell starten, wie eine Oga-Echse ein ganzes Tal durchquert hätte, um ihn zu reißen.

Die Tiere der Lüfte

Hier sind drei wichtige Arten zu erwähnen, die sich allesamt in viele Unterarten aufteilen. Eine Art von ihnen sind die unverwechselbarsten Vertreter der Höhlenwelt-Tierwelt: Die Drachen.

Die Flugdrachen

Flugdrachen sind das Wahrzeichen der Höhlenwelt. Sie finden sich auf fast allen Wappen und sind eng mit allen Traditionen unserer Welt verknüpft. Sie sind durchweg Pflanzenfresser und gliedern sich in viele Unterarten. Als einer der beiden wichtigsten Vetreter wäre der große Sonnendrache zu nennen, ein Tier mit gewaltigen Schwingen, die in seltenen Fällen bis zu 60 Meter Spannweite erreichen können. Die zweite wichtige Unterart ist der kleine Felsendrache, (bis etwa 10 Meter Spannweite), der ein wahrer Meister der Flugkünste ist. In früheren Zeiten, als die Drachenmeister noch unter uns waren, hatten viele Holter das Glück, einen eigenen Felsendrachen zu besitzen, und sich mit diesen wundervollen Tieren in den Himmel aufschwingen zu können.

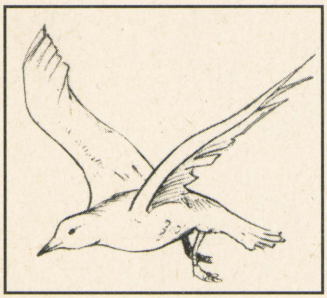


Die Felsendrachen sind temperamentvolle, intelligente Tiere, die buchstäblich auf den Stürmen reiten können. Heute jedoch, nach der großen Ära der Drachenmeister, leben sie

weitab von den Holtern hoch droben auf den Vorsprüngen und in den Höhlen der großen Stützpfeiler.
Weitere Drachenarten sind die gemütlichen, etwas plumpen Selmdrachen, die schnellen Blaudrachen, die wunderschönen Schmetterlingsdrachen und die seltenen Kreuzdrachen, die vier Flügel besitzen.
Wir Holter besitzen heute leider keine Möglichkeit mehr, wilde Flugdrachen zu zähmen, wie es die Drachenmeister konnten. All unsere Drachen-Nutztiere stammen aus uralten Züchtungen, sie sind brav und temperamentlos. Sie tun klaglos ihre Dienste und stellen auch für die Drakken keine unberechenbare Größe mehr dar. Viele Drachenzüchter wünschen sich nichts sehnlicher als frisches, wildes Blut in ihren alten Domestiken. Aber wilde Flugdrachen gelten heute als unzähmbar.
Es liegt auf der Hand, daß wir den Drakken den Untergang unserer Drachenkultur zu verdanken haben. Die Drachenflieger waren unsere einzige, ernstzunehmende Streitkraft. Ohne sie sind wir den Drakken völlig ausgeliefert.

Die Vögel

Die Vögel sind zahlreich in der Höhlenwelt vertreten, von kleinen Spatzen über die Sturmbringer der Meere bis hin zu den gewaltigen Leucht-Boldoranen, die in den dunklen Teilen des Himmels leben, und sich ihr eigenes Licht verbreiten.



Drachen und Vögel respektieren einander, es gibt sogar zwischen zwei Arten eine erstaunliche Partnerschaft. In den riesigen Hautfalten der großen Sonnendrachen lebt eine winzigkleine Unterart der Spatzen, die die riesige Flugechse von Parasiten befreien. Sie begleiten ihn auf seinen Flügen, und wenn er mitunter in einen ruhigen Gleitflug übergeht, dann fliegen sie auf und umschwärmen ihn wie eine kleine Wolke, währenddessen sie in der Luft zusätzliche Insekten fangen.
Die Sturmbringer sind Seevögel, die auch schwimmen können. Sie leben überall in Küstennähe und streiten sich mit Gekreisch um alles, was das Meer an Fressbarem preisgibt. Sie sind unsere zuverlässigsten Wetterexperten. Segeln sie hoch unter dem Himmel, dann sind Winde oder gar Stürme zu erwarten, verweilen sie faul an den Küsten und Stränden, gibt es Schönwetter. Auf längeren Regen bereiten sie sich vor, indem sie besonders heftig auf Futtersuche gehen, um sich dann in die Bäume oder in die Höhlungen ihrer Nistfelsen zu setzen und besseres Wetter abzuwarten. Sollten Gewitter im Anzug sein, dann informieren sie uns darüber durch ihre Abwesenheit.
Die riesigen Leucht-Boldorane, die Spannweiten von über sechs Metern erreichen können, halten sich hoch droben unter dem Felsenhimmel auf, dort, wo in überschatteten Gebieten schwaches Licht herrscht. Sie besitzen ein Leuchtorgan am Kopf, das einen deutlichen Lichtschein nach vorn wirft. Da sie sehr langsam fliegen können, und teilweise sogar in der Luft zu stehen vermögen, ist es ihnen möglich, in diesem Leuchtschein reiche Beute an Insekten zu machen.

Fliegende Murgos

Hier kommen wir zu einer Spezies der Bewohner der Lüfte, die weniger angenehm sind. Flug-Murgos sind, wie ihre Verwandten auf dem Lande, die Räuber der Lüfte.
Sie sehen den Land-Murgos sehr ähnlich, besitzen jedoch zwischen Armen und Beinen weite Hautlappen, mit denen sie erstaunliche Flugferigkeiten zuwege bringen.
Die kleinsten von ihnen, die Grasmurgos, die kaum größer sind als ein Handteller, machen nur Jagd auf Insekten. Größere Arten, wie zum Beispiel die Tollmurgos jagen Vögel und die noch größeren Schwarzmurgos kennen auch keine Zurückhaltung bei kleinen Hasen oder Wildhunden. Die größeren Weibchen der Toll- und Schwarzmurgos, die jedoch zahlenmäßig weitaus geringer vorkommen als die Männchen, haben Giftzähne und haben schon Holter angegriffen. Selten stirbt jemand an einem Murgobiß. Die Wunden jedoch schmerzen höllisch und können einen gesunden Erwachsenen für Wochen ans Krankenbett fesseln.
Waldläufer und Jäger haben für diese Fälle zumeist ein paar getrocknete Felsliebchen bei sich, deren Wirkstoff Hasrin das Gift in einem frischen Murgobiß neutralisieren kann.

Regelrecht gefährlich sind die sogenannten Stein- oder Felsmurgos. Sie werden bis zu zwei Metern hoch, wenn sie aufrecht in ihren Horsten stehen. Ihre Beute sind Babbus, Hasen, Waldböcke und andere Tiere der Wälder und Steppen dieser Größe. Sie greifen auch ohne zu Zögern einen Holter an. Hier hilft nur schnelle Reaktion mit einem heftigen Schwertstreich. Hat ein Steinmurgo einmal zugepackt, ist man seinem rasiermesserscharfen Gebiß ausgeliefert.
Die tödlichste Art dieser Fliegenden Raubtiere sind jedoch die Drachenmurgos. Sie werden beinahe so groß wie ein kleiner Felsendrache, und greifen diese Tiere auch an. Ein Murgo kann jedoch einem Drachen in Sachen Flugkünste nichts entgegensetzen, und so lauern die Drachenmurgos zumeist im Flachland auf Felsen verborgen, um mit sich mit einem schnellen Sprung auf einen Drachen zu stürzen. Mitunter jedoch geraten sie unabsichtlich an einen Selmdrachen, der sich darauf spezialisiert hat, mit Drachenmurgos kurzen Prozess zu machen. Seinen scharfen Klauen ist der Drachenmurgo nicht gewachsen. Erblickt gar ein Sonnendrache oder ein Kreuzdrache ein Volk von Drachenmurgos, dann geht es den Räubern schlecht, denn diese großen Drachen setzen sich bedingungslos für ihre kleineren Verwandten ein.

Die Pflanzen der Höhlenwelt

Wie man sich vorstellen kann, ist dies ein unerhört weites Feld. Die Drakken haben auch hier viele unserer Aufzeichnungen vernichtet, die Diktoren jedoch konnten zumeist ihre privaten Bücher über Heilkunde retten. Pflanzenkunde ist eine durchaus im Volk verbreitete Wissenschaft, so daß man uns die meisten Kenntnisse über Pflanzen eigentlich nicht nehmen kann. Ich will hier nur die wichtigsten nennen: Solche, die über Heilkräfte verfügen oder essbar sind, und solche, die besonders schön oder besonders gefährlich sind.

Bullerkohl

Bullerkohl ist eine beliebte Gartenpflanze, aber auch wild anzutreffen. Man erkennt ihn an seinem wild wuchernden, dunkelgrünen Kohlkopf. Bullerkohl ist ein gewaltiger Kraftspender, roh wie auch gekocht. Allzu üppiger Genuß führt indes zu Blähungen von arg geruchsbelästigender Art.

Babbu-Knollen

Diese Wurzeln des Babbu-Grases sind hochbegehrt und gleichsam äußerst selten. Sie sind in der Lage, das schlechte Befinden eines kranken, verletzten oder vergifteten Mannes schlagartig ins Gegenteil zu verkehren, und ihn in beinahe höchstes Wohlbefinden zu versetzen. Die Wirkung von Babbu-Knollen grenzt an Magie. Wunden und Krankheiten heilen in Minuten, Müdigkeit fällt von einem ab wie eine alte Haut und jegliches Gift wird in Sekunden neutralisiert.

Ein Diktor würde für eine Babbu-Knolle gerne 200 Folint auf den Tisch legen. Wie der Name jedoch nahelegt, verhält es sich so, daß Babbu-Laufvögel uneingeschränkten Anspruch auf diese Knollen erheben. Sie finden die Wurzel-Knollen mit unfehlbarem Gespür auf, und tragen sie zu ihrem geheimen Hort. Dort finden sie sich von Zeit zu Zeit ein, und verspeisen mit großer Pietät eine dieser Knollen. Man kann sagen, daß es fast unmöglich ist, eine Babbu-Knolle zu entdecken, da die Laufvögel sogut wie jede davon finden und verstecken. Sie tun das mit so großer Geschicklichkeit, daß kaum jemand einmal einen Hort gefunden hat. Die Knollen selbst sind oberhalb der Erde fast unmöglich auszumachen, da sie kein Kraut und keine Blüten besitzen. Waldläufer haben jedoch mitunter behauptet, daß der Erdboden über einer Babbu-Knolle stets ein wenig feucht wäre.

Felsliebchen

Felsliebchen sind kleine Gebirgsblumen von grüner Blütenfarbe, die oft jedoch nur in großer Höhe an schwer zugänglichen Stellen wachsen. Sie enthalten den Wirkstoff Hasrin, der in der Lage ist, in frischen Wunden bestimmte Gifte zu neutralisieren. Dazu zählen hauptsächlich die giftigen Bisse der Toll- und Schwarzmurgo-Weibchen. Felsliebchen lassen sich für gutes Geld an einen Diktor verkaufen. Für ein kleines Sträußchen kann man gut und gerne 50 Folint verlangen.

Goolaa-Blätter

Die Blätter der Goolaa-Bäume ergeben einen nahrhaften Salat, aber nur, wenn man sie zuvor ordentlich gekocht hat. Einem wirklich Hungrigen vermögen die rohen Blätter die allerärgste Not ein wenig zu nehmen, wiewohl die Nahrung nicht sehr schmackhaft ist, und auch nicht sehr kräftespendend.

Lor-Wurzeln

Diese seltenen Wurzeln entdeckt man in gebirgigen Gegenden unter Steinen und kleinen Felsen, und zwar dann, wenn man kleine, lila Blüten darunter hervorschauen sieht. Man möge jedoch achtgeben, denn oft sitzen Erdspinnen an Lor-Wurzeln! Lor-Wurzeln enthalten den Wirkstoff Melchanin, der in der Lage ist, den Körper von jedwedem Gift zu befreien. Lor-Wurzeln sind auch sehr kostbar. Eine große Lor-Wurzel kann bei einem Diktor bis zu 80 Folint einbringen.

Murgo-Beeren

Wie man sich wegen des Namens leicht denken kann, sind Murgo-Beeren eine ziemlich ungenießbare Sorte von Wildfrüchten. Sie munden süß und gut, beinhalten jedoch einen Wirkstoff, der einem Herzrasen verschafft, worauf Vergiftungserscheinungen folgen, die zur raschen Konsultation eines Diktors anraten lassen. Es sollen schon Personen gestorben sein, die die Symptome ignoriert haben. Murgo-Beeren kann man sehr leicht mit Sonnen-Beeren verwechseln.

Rosen

Rosen sind wunderschöne Blumen, die man jedoch nur höchst selten finden kann. Man sagt, sie stammten nicht von dieser Welt, sondern wären einst von einem fremden Wesen in die Höhlenwelt gebracht worden. Sie duften wunderbar und sind vom weiblichen Geschlecht aufs höchste als ein wahrer Liebesbeweis geschätzt. Kaufen oder verkaufen kann man sie nicht, da sie dadurch ihren Wert verlören. Eine Rose zu finden ist ein Beweis der Gunst des Schicksals. Man sollte nur eine einzige Blüte von einem Rosenstock abbrechen, den Ort, wo man ihn fand, nicht weiter verraten, und danach nicht zögern, die Rose umgehend seiner Liebsten zu bringen.

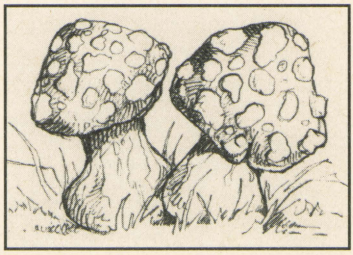
Schwertgras

Diese relativ weit verbreitete Pflanze vermag frische Wunden von Keimen und Erregern zu befreien und den unmittelbaren Schmerz zu nehmen. Schwertgras unterscheidet sich vom einfachen Steppengras durch seine klingenförmigen Halme. Bei einem Diktor bringt Schwertgras kaum etwas ein, da diese Pflanze nicht allzu schwierig zu finden ist.

Sonnen-Beeren

Die Sonnen-Beeren sind nahr- und schmackhafte Waldfrüchte, jedoch ist Vorsicht geboten, sie nicht mit Murgo-Beeren zu verwechseln. Sonnen-Beeren wachsen an kleinen Büschen, wohingegen Murgo-Beeren nur an einzelnen Halmen dem Boden entsprießen. Beide Arten sind klein, rund und von bläulicher Farbe.

Stink-Pilze



Die darm-reinigende Wirkung dieser Pilze ist bekannt, sie können dadurch Vergiftungen, die durch falsches oder verdorbenes Essen entstanden sind, relativ rasch beseitigen. Nachteil ist allerdings, daß so eine Roßkur ordentlich Kräfte kostet. Man sollte anschließend Gelegenheit haben, sich durch ordentliche Nahrung und Schlaf wieder zu kräftigen. Stink-Pilze sind zwar nicht allzu häufig zu finden, aber ein Diktor wird sie trotzdem nicht gern ankaufen, da er selbst meist bessere Mittel zur Verfügung hat. Stink-Pilze sind ein typischer Bestandteil der Apotheke eines Reisenden, der momentan nichts besseres zur Verfügung hat.
Stinkpilze haben indes noch eine weitere Eigenschaft, die allzugerne von Kindern genutzt wird. Ein reifer Stinkpilz explodiert wie eine Bombe und hinterläßt eine Wolke stinkenden und beißenden Rauches, wenn man ihn in reifem Zustand kräftig auf den Boden wirft.

Zamdit-Wurzeln

Diese Wurzeln taugen nicht viel zum persönlichen Genuß, Mulloohs jedoch lieben sie über die Maßen. Wo immer ein Mullooh Zamdit-Wurzeln wittert, ist es nicht mehr zu halten, und scharrt so lange im Boden, bis es sie ausgegraben und verspeist hat. In manchen trockenen Gegenden sind sie jedoch kaum zu finden, sodaß auch die Mulloohs darauf verzichten müssen.

Zamdit-Wurzeln haben eine dreifach günstige Wirkung. Sie befreien das Mullooh von den Mullooh-Käfern, welche zwar in sinnvoller Symbiose das Mullooh von Hautmilben befreien, dem Mullooh jedoch selbst nicht sehr angenehm sind. Zweitens übernimmt der Wirkstoff der Zamdit-Wurzeln das Abtöten der Hautmilben von den Mullooh-Käfern, was dem Mullooh angenehm ist. Drittens hat der Reiter eines Mulloohs nicht mehr das Problem, daß ihm Mullooh-Käfer zu Leibe rücken könnten, denn diese Tiere können einem schlimm schmerzende Entzündungen verschaffen.

In trockenen Gegenden tut also der Mullooh-Reiter gut daran, bei einem Händler ein paar Zamdit-Wurzeln zu erstehen, und seinem Mullooh zu fressen zu geben.

Zamdit-Wurzeln erkennt man an den rötlichen Grasbüscheln, die aus der Erde hervorsprießen. Ein Händler zahlt ein bis zwei Folint für eine solche Wurzel.

Die Drakken

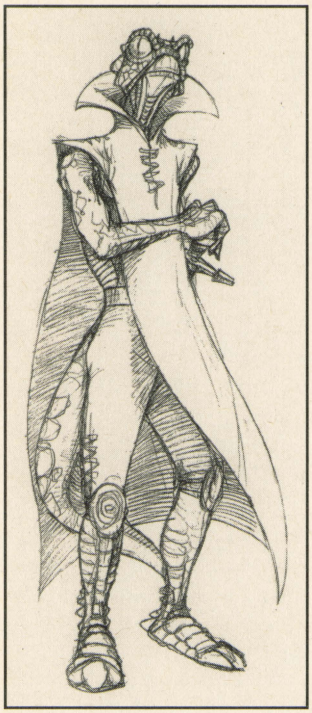
Eine Beschreibung der derzeitigen Zustände unter der Gewaltherrschaft der Fremden.

Nach unseren Erkenntnissen leben die Drakken in einer so extrem straff organisierten Gesellschafts-Struktur, daß man ohne weiteres ihre gesamte Zivilisation als militärisch bezeichnen kann.
Soweit uns bekannt ist, gibt es auf unserem ganzen Planeten nicht eine einzige Drakken-Frau. Möglicherweise aber sind die Drakken sogar eingeschlechtlich, wie es bei Echsen-Abkömmlingen mitunter vorkommt. Sollte das so sein, dann wäre es von dieser Seite her erklärlich, daß sich dieses ganze Volk so harten militärischen Strukturen unterwirft.
Die Drakken leben nach einem krassen Blut-und-Ehre-Prinzip. Sie scheinen voll des Hasses zu sein, und gehen selbst miteinander nicht besonders feinfühlig um. Der Höhergestellte hat gottgleiche Macht über seinen Untergebenen, und wiewohl noch nie ein Höhlenweltler eine Handgreiflichkeit zwischen zwei Drakken hat miterleben können, vermuten wir sehr stark, daß es in den Drakkenenklaven sehr viel brutaler zugeht, als wir von außen sehen können.
Mit Sicherheit gibt es Züchtigungen, Folter oder Todesstrafe. Uns ist zu Ohren gekommen, daß ein Vorgesetzter den Selbstmord eines Untergebenen verlangen kann. Ein Leben, und sei es das eigene, ist nicht viel wert. Schon gar nicht das eines Höhlenweltlers, oder gar eines Tieres wie eines Drachen.
Allein das eiskalte Kalkül eines möglichen Nutzens, bringt, so möchte man meinen, einen Drakken davon ab, wahllos zu morden. Trotzdem ist es schon häufig vorgekommen, daß eines dieser Wesen einen Höhlenweltler aus bloßer Ungeduld, Mißlaune oder Wut umgebracht hat.

Die Drakken sind hochgewachsene Echsenwesen mit einem verkümmerten Schwanz. Ihr Körper ist teils mit Knochenplatten bewehrt, die scharfkantige Spitzen und Grate besitzen. Drakken sind sehr schnell, kämpfen gnadenlos und töten effektiv. Jeder von ihnen ist zum Krieger ausgebildet - im Gegensatz zu uns Höhlenweltlern. Nur ein wirklich austrainierter Kämpfer unseres Volkes hat eine Chance gegen einen Drakken - aber nur eine kleine.
Aber es gibt noch einige andere Wesen auf unserer Welt, die unseren Haß auf die Drakken teilen. Es sind unsere Hunde, die vollkommen allergisch auf Drakken reagieren - und erstaunlicherweise hat ein Drakken auch kaum eine Chance gegen einen großen, wütenden Hund, wie zum Beispiel einen Veldoorer Hirtenhund, einen Braunen Ogianer oder einen Aceanor. Totzdem hindern wir unsere Hunde daran, über einen Drakken herzufallen. Der Triumph wäre nur kurz, denn die Echsenwesen würden sich rächen. Wir sind froh, daß sie bisher noch nicht erwogen haben, all unsere Hunde töten zu lassen.
Ein weiterer Feind der Drakken sind die Riesenhornissen. Drakken sind allergisch gegen ihr Gift und fürchten es - zurecht - wie den Tod. Im allgemeinen jedoch kommt es nicht zu Begegnungen zwischen diesen beiden Spezies, denn die Riesenhornissen leben in den Wäldern und im Gebirge und sind sehr friedfertig.
Der dritte Feind der Drakken sind die Flugdrachen. Wir wissen, daß sie die Eindringlinge hassen, sie selber jedoch wissen ihrerseits, daß sie keine Chance gegen die Echsenwesen mit ihren schrecklichen Waffen hätten, sollte es einmal zu einer Auseinandersetzung kommen.
Die Ausnahme sind die vierflügligen Kreuzdrachen. Diese Kämpfernaturen unter den Drachen greifen wahllos alles an, was wider die Ordnung der Natur innerhalb der Höhlenwelt ist. Sei es ein Angehöriger unseres Volkes, der sich an der Natur vergreift; sei es ein blutgieriger

Drachenmurgo oder ein Drakken, der sich wider die Gesetze unserer Welt in ihr aufhält. Kreuzdrachen haben schon so manchen Drakken getötet, zumeist jedoch haben sie dabei selber ihr Leben lassen müssen. Die Drakken verzeihen einem nie, und wer ihnen etwas antut, den jagen sie bis ans Ende der Welt. Die Kreuzdrachen sind sehr selten geworden, und halten sich zum Glück weit draußen auf den Meeren auf, wo sie auf einsamen Inseln oder an fernen Gestaden ihr Dasein fristen. So haben wir Hoffnung, daß diese wundervollen Tiere wenigstens in kleiner Zahl überleben werden.

Doch kommen wir zum Thema zurück: Zu den Drakken.



Sie haben nach dem Überfall auf unsere Welt vor 411 Jahren ein Schreckensregiment errichtet. Überall in unseren Siedlungen, Städten und Dörfern gibt es Kasernen, Kommandanturen und Enklaven der Fremden. Sie kontrollieren alle öffentlichen Einrichtungen, Schulen, Flugplätze und Ämter. Ihre Herrschaft funktioniert nach dem Prinzip: Wer gegen uns ist, wird sterben - wer gehorcht, hat nichts zu befürchten - wer uns zuarbeitet, genießt große Privilegien.
Genauso verhält es sich auch. Jeder, der aufmuckt, wird sofort in die Minen deportiert. Die Mehrzahl unseres Volkes lebt einigermaßen unbehelligt, und diejenigen, die den Drakken zuarbeiten, die Kollies, wie wir sie zynisch nennen, sind die Oberklasse unseres Volkes.
Für die Zwangs-Arbeit in den ungefähr 600 Wolodit-Minen benötigen die Drakken nach unseren Schätzungen etwa 600.000 Personen. Da unsere Gesamtbevölkerung nach dem Überfall bei etwa 12 Millionen liegt, arbeitet ungefähr ein Zwanzigstel unseres Volkes in Sklavendiensten in den Minen. Die Arbeit dort ist hart und bedeutet für jeden, der dorthin deportiert wird, daß er nicht mehr länger als zwei bis drei Jahre zu leben hat. Jeder Minenarbeiter ist dem Woloditstaub ausgesetzt, der seine Lungen angreift und sie innerhalb von 2 Jahren zerfrißt.
Ich habe errechnet, daß nach diesem teuflischen Prinzip unsere Bevölkerungszahl wahrscheinlich auf alle Zeiten hinaus stabil bleiben wird. Ich vermag nicht die angemessenen Worte des Abscheus zu finden, die zum Ausdruck bringen könnten, daß uns die Drakken mit wissenschaftlichem Kalkül zu ihren ewigen Skalven machen wollen - einem Volk, das ausschließlich deswegen existiert, weil die Fremden es für Minenarbeiten braucht.
Hierin zeigt sich die Grausamkeit der Drakken - während sie einen Großteil der Bevölkerung relativ unbehelligt existieren lassen, werden die Minenarbeiter wie Schlachtvieh behandelt. Niemand kommt mehr aus den Minen heraus, Kranke werden nicht medizinisch behandelt, und wer nicht mehr arbeiten kann, weil seine Lunge zerfressen ist, wird getötet und in ein Massengrab geworfen. Die Fremden haben nicht den Funken eines Gewissens oder von Skrupel. Aber wären sie darauf angewiesen, selber in den Minen zu arbeiten - dann würden sie vermutlich genauso handeln.
Die Arbeiter für die Minen holen sich die Drakken aus den Gefängnissen, und von gewissen Leuten unseres eigenen Volkes, die sich auf regelrechten Sklavenhandel spezialisiert haben.

Die Kollaborateure

Diese Leute sind gewiß die verachtungswürdigsten Personen auf unserem Planeten, mit Recht werden sie von den meisten noch mehr gehaßt als die Drakken selbst. Sie arbeiten mit den widerlichsten Methoden, um an eine möglichst große Zahl von Skalven zu kommen. Eine zehnköpfige Familie zu denunzieren, verhaften zu lassen und dann an die Rekrutierungsbüros der Drakken zu verschachern, ist für sie kein Wimpernzucken wert. Sie verdienen dadurch Geld, reißen sich zumeist den herrenlosen Besitz der Deportierten unter den Nagel, und werden obendrein noch von den Drakken beschützt, wenn sie in irgendwelche Schwierigkeiten geraten.

Die Drakken indes interessiert es keinen Deut, ob die ans Messer gelieferten Personen irgendwelcher Missetaten schuldig sind oder nicht. Oft geschehen die eigentlichen Dramen im Nachhinein. Personen, die durch diese Denunzierungen betroffen sind, wie etwa die Freunde, Verwandte oder die Liebsten von deportierten Personen, schreien in ihrer Wut und Ohnmacht lautstark nach Rache,oder versuchen die widerwärtigen Kollaborateure gar zu töten. Doch diese sind bestens darauf vorbereitet; sie schützen sich mit Leibgarden, und hetzen nachher ihre Häscher auf diejenigen, die gegen sie aufgestanden sind. Durch eine solche Aktion kommt ein Sklavenhändler nicht selten auf einen Schlag an insgesamt 25 oder 30 Personen, die er die Drakken verkaufen kann.

Überall in den Provinzen leben in festungsgleichen Anwesen solche üblen Kreaturen. Sie haben sich auf dieses Geschäft spezialisiert. Sie zahlen Schmiergelder an Denunzianten und Informanten, unterhalten kleine Privatarmeen und die meisten von ihnen bringen es pro Jahr auf bis zu zweitausend Sklaven. Inzwischen gehen die Drakken immer mehr dazu über, uns durch unsere eigenen Leute beherrschen zu lassen. Verschiedene Kollies wurden in wichtige Ämter erhoben und jeder von ihnen genießt nahezu Narrenfreiheit.

Doch es gibt und gab schon immer uns Rebellen. Wo die Volkswut am Überkochen ist, greifen wir ein, und beseitigen die Übelsten der Üblen. Nur mit diesem Mittel der Angst läßt sich verhindern, daß die Kollies ihr eigenes Volk mit Haut und Haaren ans Messer liefern.

Magie in der Höhlenwelt

Das letzte Kapitel dieses Buches möchte ich diesen vergessenen Künsten unseres Volkes widmen.
Man sagt, daß Woltmar zu seinen Zeiten ein Werk über die Magie verfaßt habe, wiewohl es heute auch verschollen ist. Die wenigen, die daran glauben, daß es soetwas in unserer Welt einmal gegeben hat, hoffen inständig darauf, daß dieses legendäre Werk einmal wiedergefunden wird.
Ich selber bin einer derjenigen, die daran glauben, und ich kann davon berichten, auch einige Beweise vorgefunden zu haben. Zudem erzählt unsere Überlieferung davon, daß Cal unter Mithilfe magischer Fähigkeiten erschaffen worden sei, und berichtet auch noch von etlichen anderen erstaunlichen Ereignissen, bei denen gewisse unerklärliche Kräfte im Einsatz gewesen seien.
Fasziniert und beeindruckt von diesen Phänomen machte ich mich eines Tages daran, alle Informationen, die ich darüber erlangen konnte, zusammenzutragen. Bis zum heutigen Tage habe ich tatsächlich einiges gefunden, was der Erwähnung lohnt.

Alte Bücher berichten davon, daß vor Urzeiten Kräfte in unserer Welt gewaltet hätten, die zwar völlig natürlichen Ursprungs gewesen wären, die jedoch niemand verstanden habe, und die deswegen als Magie bezeichnet worden wären. So soll es ein Zeitalter gegeben haben, in dem einige Holter in der Lage gewesen waren, die Gedanken anderer zu lesen. Manche sollen über Kräfte verfügt haben, mit der Kraft des Geistes Dinge bewegen zu können, Feuer zu entfachen, oder den Wind herbeizuholen. Am berühmtesten unter diesen rätselhaften Charakteren war wohl der Meister Haunil, der vor mehr als viertausend Jahren lebte. Meister Haunil war Mönch und Einsiedler, der sich stets von allem Weltlichen fernhielt, der aber oft und gerne Ratschläge denjenigen erteilte, die sich auf den beschwerlichen Weg zu ihm hinauf in die Sieben-Berge im nördlichen Veldoor machten.
Meister Haunil pflegte seine Besucher mit gewissen magischen Tricks zu verblüffen, um ihnen damit zu zeigen, daß es weitaus mehr in dieser Welt gibt, als wir mit unserem begrenzten Verstand zu begreifen vermögen.
Schließlich geschah es, daß die Welt Meister Haunils Kräfte ein einzigesmal wirklich benötigte, und daß er sich dazu herbeiließ, sie ihr zu gewähren. Auf Og war nämlich eine der gefährlichen Echsen zu Riesenwuchs geraten, und tobte dort wie ein Wirbelsturm durch das Land.

Nichts war mehr vor ihr sicher, sie verwüstete jedes Dorf das sie erblickte, und tötete Mulloohs zu Tausenden. Sie war in einen Blutrausch geraten, der nicht mehr enden zu wollen schien. In der Welt gab es nichts, womit man diese Echse hätte stoppen können.

Meister Haunil reiste per Schiff nach Og und begab sich mit einer bis an die Zähne bewaffneten und gepanzerten Truppe in die Regenbogenstadt. Dort bereitete er im Geheimen eine Prozedur vor, über die man damals wie heute nichts in Erfahrung bringen konnte. Nach der Aktion erklärte Meister Haunil, er habe nichts getan, als die Echse zwischen die Reibungskanten zweier Kräfte-Fronten zu manöverieren, zu denen er sich Zugriff verschafft habe - was immer er auch damit meinte.
Tatsache ist, daß einige Jäger ein großes Mullooh töteten und es in einem Tal nahe der Regenbogenstadt hinterließen. Von den umliegenden Hügeln aus errichtete Meister Haunil einen magischen Stern über das Tal, rief die unbekanten Kräfte herbei und wartete.
Nach Tagen kam die Meldung, daß man die Oga-Echse in der Nähe gesehen hätte. Jäger legten Spuren aus Mulloohblut bis zu dem Tal. Und dann schließlich erschien die Bestie. Sie war über zehn Meter groß und tobte mit unbeschreiblicher Geschwindigkeit über das Land. Allein die Beute des toten Mulloohs vermochte sie an einem Ort für mehr als ein paar Sekunden zu fesseln, aber das genügte Meister Haunil schon. Als sich das Monstrum über das Mullooh hermachte, entfesselte er die kosmischen Kräfte, die er herbeigerufen hatte.
Der Überlieferung nach war das, was geschah, ebenso unspektakulär wie beklemmend. Es war, als wäre die Echse zwischen zwei unsichtbare Steinblöcke geraten. Sie wurde einfach an Ort und Stelle von völlig unbegreiflichen Kräften zermalmt. Die Männer, die sich nachher dem toten Monstrum näherten, berichteten, daß das Tier so ausgesehen habe, als wäre es zwischen zwei riesige Mühlsteine geraten.

Die Holter müssen zu dieser Zeit tief betroffen gewesen sein von dem, was Meister Haunil vor ihre Augen gebracht hatte. Es ist überliefert, daß nach diesem Wunder überall wieder nach den alten, vergessenen Künsten geforscht wurde. Nur Meister Haunil wollte nichts über sie preisgeben.
Er sagte, daß nur derjenige, der die Kräfte zu erforschen bereit wäre, ihnen die nötige Achtung entgegenbringen könnte. Wollte er jetzt den Holtern sagen, wie sie Zugriff auf geheime Künste haben könnten, dann würde dadurch wohlmöglich an einem Tage mehr Unheil entstehen, als man in tausend Jahren wieder gutmachen könnte.
Trotz seiner Weigerung war dies der Beginn eines neuen Zeitalters der Magie - über das man jedoch heute nur noch in einigen seltenen Büchern nachlesen kann. In den Tempeln wurde wieder geforscht und weise Männer und Frauen beschäftigten sich intensiv mit den Geheimnissen der magischen Künste. Zu dieser Zeit sollen Personen gelebt haben, die es zu ungeahnten Erfolgen gebracht haben. Viele von ihnen verschafften sich Zutritt zu den transzendenten Sphären allein mit der Kräften ihrer Phantasie und Intelligenz.
Grundlage aller geheimen Künste jedoch war das Kandra, ein schwer zu übersetzender Begriff der Alten Sprache. Kandra bedeutet soviel wie „In all der Vielfältigkeit des Seins zu Einem werden", meint aber im Speziellen den Zusammenhang zwischen Geist und Körper.
Es existiert die Sage, daß der erste Holter, der je gelebt hat, von seiner ureigensten Lebenskraft ausgehend, nach und nach all die einzelnen Merkmale seines Seins entdeckte. Zuletzt aber, als es um das hohe Ziel ging, konnte er nur bestehen, indem er all seine Vielfältigkeit wieder auf „Eins" zurückbrachte und in Beziehung zur Welt um sich herum setzte. Er war derjenige, der das Kandra entdeckte. Es ist nicht gewiß, aber ich bin der Meinung,

daß dies der legendäre Held Beowulf gewesen sein muß - derjenige, der das Häuflein der Überlebenden des ersten Geschlechtes unserer Welt anführte, und als erster seinen Fuß in die Höhlenwelt setzte.
Die Legende sagt, daß er eine Inkarnation des Kandra an einem geheimen, geheiligten Platz verborgen hätte, und daß derjenige, der es einst zu finden vermöge, einen gewaltigen Schatz in Händen hielte - der jedoch ebenso gefährlich wie wertvoll sei. Doch bis zum heutigen Tage ist nie wieder etwas über dieses Kandra gehört worden.

Vielmehr ist es so, daß es heute in unserer Welt bestenfalls noch eine Handvoll Leute gibt, die jemals den Begriff Kandra überhaupt vernommen haben. Da ich jedoch weiß, daß zu Woltmars Zeiten die Magie wenigstens ein paar Holtern bekannt und zugänglich war, sehe ich eine gewisse Möglichkeit, diese geheimen Künste wieder zu entdecken. Eines Tages, so wir denn jemals in der Lage sein werden, uns gegen die Drakken zu erheben, könnte uns ein solches Wissen von Nutzen sein, unsere Welt zu befreien. So wenig ich auch über das Kandra und die Magie weiß, will ich dennoch versuchen, erste Schritte zu tun. Ich habe mir zur Aufgabe gemacht, verlorengegangenes Wissen über die Magie wieder zu erlangen und aufzuschreiben.